

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MGNIG
86
二次元狂热
年始月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『恋痕』
4GB DVD光盘
现在的我能成为你故事中的女主角吗？
专访半次元人气coser 蛋花
大萌神的年末中国行
CICF茅原实里二次元狂热专访
在幻想乡的支柱绽放的百合花
博丽灵梦与八云紫的结界组CP漫谈
请问您今天要来点“黄金拼图”吗？
代表四格漫画界“颜值”的原悠衣和Koi（上）
现实中的“RAIL WARS!”
圣地巡礼中的铁路旅行与省钱大作战（下）
舰娘补遗篇II
姗姗来迟的岛风与活动奖励驱逐舰们
看埼玉老师如何为正义树立道标
简析『一拳超人』中的深层逻辑
你们不要总是想搞个大新闻
超越躁动的网媒 解析μ's 解散谣传
创造2015年手游营收奇迹的背后
『偶像大师 灰姑娘女孩』的成长轨迹
『灰色的果实』原班人马打造又一年度热门大作
『果つること無き未来ヨリ』剧情赏析
1 更高质量更加还原！第十弹10张
人气舰娘图鉴卡补充包
2 C89新生代劳模
——练习舰鹿岛
新年学力向上御守
*传统御守样式，可开启放入结缘物
3 天朝原创同人海报x2
『魔法少女奈叶』海报x1
『魔法护士小麦』海报x1
4 舰队Collection雪风全身纸模



COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
86.5
二次元
推广价39.8元
狂热
已上市
田中罗密欧作品音乐精选
『CHAOS;CHILD』OP/ED
『果つることなき未来ヨリ』歌曲专辑
『コドモノアソビ』歌曲专辑
『恋する気持ちのかさねかた』OST
『初音岛』系列歌曲精选集
『見上げてごらん、夜空の星を』OST
『うたわれるもの 偽りの仮面』mini OST
4GBDVD光盘
害臊的青春校园物语！?
绿茶社新作『はにかみ CLOVER』
无厘头欢乐剧新境界！？
HARUKAZE 新作『ノラと皇女と野良猫ハート』
我过上了后宫生活怎么想都是幼驯染挂掉的错
『さくらにかげつ』杂谈
かずきふみ × なかひろ × 元长柾木
个性脚本家们的金秋长夜座谈会！
超符合国情的现实主义作品！？
国产 GAL『高考恋爱 100 天』良心推荐
3rdeye 出品！中二装逼必读佳作！
『ソーサリージョーカーズ』剧情赏评
来自专业的数据和分析的业界指南
GALGAME 市场的衰退、现状及其发展未来
『加奈』、『CROSS CHANNEL』、『家族計画』等作品的缔造者
GALGAME& 轻小说界传奇作者 田中罗密欧
求鉴定！比肩「Steins;Gate」的再次冲击！？
科学 ADV 最新作「Chaos;Child」全解析
1
「千の刃濤、桃花染の皇姫」宮国朱璃
27cm 高精美桌面立绘板
2
绝美透明 PVC 贴纸 ×5
手机平板亲手 DIY！
3
人气作品主题明信片 ×5

二次元狂热



本期封面作者：TN- 千夏
本期封底作者：拿铁

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：白石
编辑：稗田、小黑、如月千华、古落
美术：塔里、小茧

微博：http://weibo.com/2dmania
白石：http://weibo.com/1171696253
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
信箱： jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~













*标◎的内容收录在光盘中
请对照观看

欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购“二次元狂热出品”产品

Contents

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1、填写夹盒中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哦~）
2、登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



元旦时节，新的一年到来。整个帝都依旧被笼罩于群诗散漫的朦胧气氛中，就连身旁 50cm 处的小黑也因雾霾的遮罩而显得唯美起来。凌晨三点还被抓到编辑部熬夜加班的河蟹子，忍不住寂寞开了一个十连抽，结果并没有出。

本期截稿时一月新番还未播放，不过『亚人』的剧场版倒是让大家看得很是过瘾。近年日本动画中 3DCG 的运用越来越成熟，像这样全程 3D 人物的动画也逐渐被大家所接受，相信将来还会出现更多适合这类制作的作品。





87 期封面作者：SinonSama（1508 社团出品）
87 期封底作者：小卡（新月琉璃社团出品）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

[回函抽奖活动]



锵锵！本期由加班的河蟹子抽出的中奖者为 蓝白条胖次绅士 同学，恭喜！请回复我们的邮箱以便及时寄出奖品~下期的奖品为由 E2046 提供的“伪物语 忍野忍 PVC 手办”，老样子将您对本刊的意见和感想，或者想对河蟹子说的话发送到本页上方的联系邮箱，便有机会获得奖品手办哦！（请希望参加抽奖的读者写下真实姓名、地址和联系方式）

也欢迎大家通过以下方式与我们互动哦~
QQ 群：234680289
微博：http://weibo.com/2dmania
微信公众号：二次元狂热

[编辑部安利屋]



『矶部矶兵卫物语 ～浮世はつらいよ』（浮世太辛苦）

作者：仲间りょう

本次推荐的漫画具有相当丧病的画风特点——浮世绘风格……初次接触的读者大多会心想卧了个槽再吐出句这是什么鬼，但是看过一两话之后就会产生明显的中毒反应欲罢不能。主角矶部矶兵卫的设定是江户时代一个懒散无双的颓废武士（平成废宅），明明画风和设定都是传统风格，故事中的梗却大多来源于现世，产生了银魂般的奇妙穿越感。又及，虽然主题是懒散，但是本作作为应急填海贼王停刊位置的漫画，却能因为高人气而获得长期连载和动画化的机会，也有点微妙的讽刺感呢。



稗田



『素足のメテオライト』（赤足的陨石）

作者：小西干久

这是一部充满了创作者特立独行魅力的异色漫画。甫一打开本作，我们很可能因为各种烂俗并充满即视感的废萌卖肉后宫设定桥段而苦笑不已。然而一旦深入，便会惊讶地感受到隐藏在平庸外衣之下的巨大能量。看似平淡无奇埋下却又在事后令人不由得为之颤栗的伏笔铺垫、整体故事结构的反转精妙、看似模板套式人物的复杂现实性……也许唯一显得遗憾的，便是疑似因商业人气的不足而不得不匆匆“烂尾”的结局。即便如此，小西干久仍然为我们留下了惊鸿一瞥的回转绝唱。

这是一部绝对不能被剧透的杰作，如有兴趣烦请一试，相信读者会深深拜服于这位怪才漫画家满溢的才华中无法自拔。



古落

[寄语选登]

捣鬼斗斗　　未知

很久没买 2DM 了，前些天去楼下报亭买了一本，发现寄回函变成邮件了编辑部地址也不见了，手写回函+人肉快递的快感一去不复返 233 记得第一次看这本杂志还是在 08 年的一个夏天，一晃这么多年了唉。

：看到了很怀念的名字呢！河蟹子还记得当年来编辑部送回函的同学，虽然已经过去这么多年，还记得我们真的很感动。很多老读者也许已经不再购买杂志，但你们永远是我们的读者。也欢迎私下勾搭再来找我们玩哦~

桐音　　男　　重庆

说起来，还是第一次给河蟹子回函，还真的有些小激动呢！从初三以来一直关注着二次元杂志，到此似乎还没一年……而且入坑也是在初二时，比起班上那些从小学就开始的同学们确实不算什么，但是我确信我够真诚！在二次元的路上我知道了梶浦老师，我真的特别特别欣赏她，她的歌我都会找来听，我真的好想能够见到老师，和她交谈（我的愿望会不会特别幼稚），为此我还去学了日语的说！

：梶浦粉快和小黑握个手～加油哦，虽然可能有点难但如果有机会见见自己偶像当然是再好不过的事。一份真诚的喜爱能让人收获很多，珍惜每一个自己热爱的事物吧～（咦，最近的河蟹子总是各种感叹，难不成真的老了…？）

SXDTCBS　　男　　大同

河蟹子好～入 2DM 已经很久了，这还是第一次回函，虽然有把回函收藏起来的习惯，不过自从电子回函后很久以前的纸质回函就用不到了啊……现在感觉很不妙，越来越失去看番的欲望了，看杂志居然慢慢成为了主要的把我留在二次元的方式，真是老了啊。

不过多亏这样，也做了不少之前没有做的事情，突然有种神清气爽的感觉～还有最近整理了一下散落在记忆中的音乐，找到了『妖精の冬、雪の迹 -in the fairy tale-』在下雪的时候听太棒了，向河蟹子推荐一下～

：年纪大了追番确实是件让人心累的事情（河蟹子不承认）……向十年如一日每个季度都追十几部的动画爱好者们致敬！正是这些战士们为大家带来了每季动画研究的内容。如果 2DM 能成为将您留在二次元的方式，对我们来说也是件很荣幸的事情。











初音 MIKU S-style 手办系列

出品：FREEing　　参考价格：2759 日元

对于想要喜爱角色的手办，却又望价格而止步的阿宅们来说，这款由 FREEing 出品的 1/12 大小的初音手办可以说是不错的选择。虽然体型有所缩减，但在做工和涂装方面仍然保持了很高的精致度，标志性的条纹泳装造型，作为特徵的双马尾和彩色的眼眸也都有被很好的展现出来。手办全高 15 公分，放在手掌上把玩刚好合适，这也是 S-style 独有的魅力。系列还预计推出第 2 弹巡音 RUKA 以及其他后续商品，期待将来有更多作品的角色加入 S-style 的阵营。预定发售日为今年 4 月。

宅收藏





『龙珠』神龙超长抱枕

出品：BANDAI　　参考价格：27000 日元

软萌角色的抱枕无法满足喜欢王道热血漫画的你？不用集齐 7 颗龙珠，这款 2 米长的神龙抱枕为你带来最贴心的呵护。造型高度还原原作，眼部、爪子、尾部等处采用了柔软的材质，体内包含多重关节，通过弯折能够再现神龙的各种造型。无论是缠在身上还是作为抱枕都很舒适。预计发售日为 3 月，价格不算便宜，但说不定能带来幸福哦。



屌炸天的西索发光手办

出品：BANDAI　　参考价格：4444 日元

说起『猎人』的手办，不知道大家还记不记得 BANDAI 之前推出过的成年版小杰，直冲天际的超长头发实在让人怀疑官方是不是没吃药……而圣诞节前公布的西索手办又一次证实了这点。根据原型师的说法，"想要做出帅到让女性粉丝感到全身麻痹的手办"，结果就是这个直球作品。西索身体上有着可替换的发光部件，打开台座上的开关，裆部就会闪！闪！发！光！"说实话，这样的设计让我有点心虚，不过比起之前的小杰，我觉得也就没什么了。"——来自放弃治疗的原型师。预计发售日 16 年 5 月。

次元盛典 圈住好玩

2016 年 1 月 23 日 –25 日，由咪咕动漫有限公司倾力打造的咪咕次元盛典将在厦门工人体育馆（五一广场）举行，立足于“次元盛典 圈住好玩”的活动主旨，咪咕动漫将带来一场全方位、多元化、别具一格的动漫盛宴！

2015 年，第四届“梦想行动派·英雄创未来”一经启动便在全国掀起了一股动漫热潮！延续这股热潮，本次盛典将以次元英雄决赛为中心，拓展出产业博览、峰会论坛、新品发布、交易合作、coser 聚集挑战世界纪录、名家见面、品牌活动以及颁奖典礼等不同活动模块。主办方咪咕动漫表示本次次元盛典除了给 ACG 动漫爱好者带来一场豪华的动漫盛宴之外，也是中国动漫深入交流、开展合作、探讨行业发展最新趋势和引领动漫未来变革的一次战略性盛典！

咪咕次元盛典即将掀起动漫狂潮

名家大触齐登场，次元英雄对决巅峰，Coser 聚集挑战世界纪录带你一饱眼福

作为次元盛典的中心活动——次元英雄赛事，经过激烈角逐，最终进入次元英雄总决赛的队伍将于 1 月 23 日 –25 日进行一场巅峰对决！最精彩的强者对决，究竟冠军会花落谁家？次元盛典带你一起见证！

如此盛典怎么甘当看客？次元盛典自然少不了 cosplay。据主办方介绍，本次 cosplay 将集结来自省内外社团、省内动漫爱好者、自发观众等 coser 群体挑战吉尼斯纪录，coser 聚集挑战世界纪录，带你一饱眼福，当然你也可以是英雄，带着服装杀过来助阵吧！

此次盛典还邀请了大批名家大触前来坐镇。人气漫画家、知名 coser、实力声等各界动漫名人不仅担任次元英雄总决赛的评委，还将加盟次元盛典颁奖晚会，与全国动漫迷一同见证次元英雄的诞生。



找寻新漫友，携手开启动漫“世博会”，跨界打开新世界

在此次盛典上，全国多家知名企业将携手打造一个别开生面的“动漫博览会”。动漫集市、展示优秀动漫 IP 形象以及动漫主题痛车等多项精彩环节将为大家呈现一个好玩、有趣、时尚与新潮的次元世界！同时，围绕动漫生态产业中“文化创意、产品研发、运营推广、电子商务、资本运作”等五个主体环节，展览会全方位、系统的展现中国动漫的发展运营模式，从而让参与者更加深入了解中国动漫！

其次咪咕次元产品、COS 经济平台、声优彩铃产品的新品发布会将为合作企业、动漫迷提供多种服务，让漫迷们能充分展现自我，让动漫的产业化更加多样！

峰会论坛将邀请动漫行业资深代表以及产品操作诸多经验人士针对行业发展最新趋势进行多角度、深层次的研讨，让参与者饱览当今中国动漫的诸多产品的同时还帮助其深入了解中国动漫生态的运作。论坛的开展一方面聚力中国动漫产业生态，挖掘中国动漫的可能性，另一方面促进中国动漫行业的更加健康的发展！

屌炸天的西索发光手办

亚人

■文 /windchaos
■责编 / 如月千华
■美编 / 小茧

亚人

Staff:
原作：樱井画门
总监督：濑下宽之
监督：安藤裕章
系列构成：濑古浩司
角色设计：森山佑树
音乐：菅野祐悟
动画制作：Polygon Pictures

Cast:
永井圭：宫野真守
永井慧理子：洲崎绫
海斗：细谷佳正

『亚人』原作是漫画家樱井画门于2012年7月起在『good!Afternoon』上连载的漫画，连载至今已经发售了6卷。在今年的早些时候就已经公布了『亚人』剧场版的消息，并且确定分为三部曲上映，没想到紧接着又公布了TV动画并且定档1月的消息。

『亚人』以现实的世界观为背景，加入了一种名为“亚人”，死后会立刻复活的物种。男主永井圭在一次事故之后复活发现了自己的亚人身份，在逃亡过程中永井圭结识了其他的亚人，并且展开了与另一位亚人佐藤引发的亚人革命之间的战斗。

『亚人』的动画由Polygon Pictures进行制作，Polygon Pictures曾制作过『希德尼娅的骑士』拥有过硬的3D技术，对于亚人这样的热血科幻题材可谓是驾轻就熟，并且监督安藤裕章也曾负责过『希德尼娅的骑士』的演出与副监督一职，看来此番『亚人』的动画水准值得期待。在原作中有大量的亚人之间召唤出的黑色幽灵的打斗戏份，相信在动画中通过3D的作画技术这些打戏都会十分出彩。声优方面由宫野真守搭档洲崎绫，在『希德尼娅』中洲崎绫饰演人外星白，看来Polygon还真喜欢和洲崎绫合作。作为『希德尼娅』之后的又一部3D科幻大片，在剧场版上映之前先来看一遍TV版吧。





Dimension W
-第四次元-

Dimension W-第四次元-

Staff:
原作：岩原裕二
监督：龟井干太
系列构成：菅正太郎
角色设计：松竹德幸
机械设计：常木志伸
动画制作：Studio 3Hz × ORANGE

Cast:
间渊响麻：小野大辅
百合崎米拉：上田丽奈
阿尔曼贝·特修曼：石田彰

岩原裕二这个漫画家的名字可能各位还有点陌生，但提到『古城荆棘王』和『黑之契约者』的作者大家应该就想起来了。『Dimension W-第四次元-』正是岩原裕二于2011年起在SE旗下杂志『YOUNG GANGAN』连载的科幻漫画。

『Dimension W』的故事发生在2072年，讲述了人类发现了第四次元W并且可以通过“线圈”获得第四次元的能量。然而“非法线圈”的犯罪也同时孕育而生，身为“回收者”的主角间渊响麻在邂逅全身义体的人类百合崎米拉之后，两人开始追寻第四次元W背后隐藏的阴谋。

『Dimension W』的动画由Studio 3Hz与ORANGE进行制作，其中Studio 3Hz是原P.I.G分类出的会社而ORANGE则专精3D动画制作，『苍穹之法芙娜 EXODUS』与『彗星路西法』的3D部分均出自此家，相信在『Dimension W』中依然能看到许多优秀的3D打戏。身为“回收站”的大叔与全身义体少女的组合，岩原裕二原作的近未来SF风格，加之大量的3D打斗部分，相信『Dimension W』在1月新番中能够吸引不少观众的目光。

春&夏推理事件簿

春&夏推理事件簿

Staff:	**Cast:**
原作：初野晴	穗村千夏：布莱德库特·塞拉·惠美
监督：桥本昌和	上条春太：齐藤壮马
系列构成：吉田玲子	草壁信二郎：花江夏树
角色原案：なまにくATK（Nitroplus）	片桐圭介：山下诚一郎
角色设定：西田亚沙子	成岛美代子：千菅春香
动画制作：P.A.WORKS	

最近的推理动画还真是不少，已经播出的就有『六花的勇者』、『乱步奇谭』、『樱子小姐』与『全部成为F』，这一季又轮到了P.A.WORKS带来的日常推理『春&夏推理事件簿』。所谓的日常推理就是类似『冰果』这样洋溢着青春校园气息的推理故事，而此次动画的系列构成请来了曾参与过『玉子市场』的吉田玲子，看来P.A.真有和京阿尼刚正面的感觉。

『春&夏推理事件簿』根据初野晴的小说原作改编，原作是一个与管弦乐有关的日常推理故事，又是管弦乐又是推理的设定让人十分期待。角色人物原案由N+社的なまにくATK担当，并且动画版的人设是曾负责过『LoveLive!』动画人设与作画监督的西田亚沙子，而监督桥本昌和曾参与制作过『TARI TARI』，这样的制作阵容同样值得期待。动画版女主的声优布莱德库特·塞拉·惠美是一名混血同时也是现役名字最长的日本声优，曾在『新妹魔王的契约者』中饰演野中柚希的她这回在『春&夏推理事件簿』中担当主役又有怎样的表现？2016年的动画新番中目前已经公布了好几部推理动画，作为打头阵的日常系推理『春&夏推理事件簿』能否达到当年『冰果』的热度呢，我很好奇。

红壳的潘多拉

红壳的潘多拉

Staff:	
原案：士郎正宗	动画制作：Studio五组、AXsiZ
漫画：六道神士	**Cast:**
监督：名和宗则	七转福音：福沙奈惠
脚本：高桥龙也	库拉莉翁：沼仓爱美
角色设计：谷拓也	乌萨尔·大利拉：田中敦子
	布耶尔：森田顺平

『红壳的潘多拉』是『攻壳机动队』的作者士郎正宗负责原案，由六道神士负责作画的科幻漫画作品，于2012年起连载于『Newtype Ace』后又转至『角川Niconico Ace』连载。负责原案的士郎正宗曾于2008年提出本作动画化的企划，后因一些原因搁置，于是这之间找到了六道神士绘制漫画版。

尽管作品原案是士郎正宗，『红壳的潘多拉』并非『攻壳』一样硬核，而是一部披着科幻外衣的百合作品。故事讲述了在改造人与机器人已被全面运用的社会下，“全身义体”少女七转福音造访休闲岛屿时遭遇恐怖份子袭击并邂逅了另一名少女库拉莉翁的冒险故事。

『红壳的潘多拉』与『亚人』一样先是公布了剧场版动画紧挨着又公布了TV版，少女间的百合故事交给Studio五组肯定没错。两位女主的声优福沙奈惠与沼仓爱美主役的机会都不多，其中沼仓爱美在本季的『死亡黑标』中也有主役，对于两位准新人来说这次在『红壳的潘多拉』中既是主役又担当ED曲演唱，是否会一路走红呢？

尽管本季SF与机器人少女相关的作品不少，不同于『Dimension W』的是，『红壳的潘多拉』中充满了百合的气息，士郎正宗加五组的百合不来一发吗？▲



手游推荐 MOBILEGAME

原本这期想要介绍一下『临时女友』新的音游，结果一上线就维护了353个小时，让人不得不感慨这游戏到底是怎么上架的，截止发稿时iOS版还在维护中。这个月另一个新闻是Key社公布了『Angel Beats!』的第二部——手游的消息……好吧，还是等这款手游出了之后我们再做介绍，眼下先来看看这期的三款游戏。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 小茧

魔法书物语：魔法书与圣树学园

游戏原名： ポップアップストーリー 魔法の本と聖樹の学園

游戏平台： iOS/Android

开发商： SQUARE ENIX

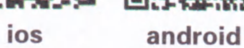
游戏类型： RPG

收费方式： 道具收费

官网下载： http://popupstory.jp/

MOBILEGAME





ios android



似乎好久没介绍过手游大厂的游戏了，大概是看到SE就习惯性绕行了吧（笑）。在找本期推荐游戏的时候被『魔法书物语』的画风吸引到，然后看了下井口裕香、伊藤静、冈本信彦、逢坂良太、小仓唯……这个40人的豪华声优名单，于是决定仔细研究一下这款游戏。N个小时过后……什么嘛，这不就是一款LIVE 2D版的『扩散性MA』嘛。

先来说说『魔法书物语』的画面，游戏画面完全是以LIVE 2D的形式来呈现，之前在介绍『战斗女子高校』的时候就曾介绍过LIVE 2D这种技术，能够惟妙惟肖地通过伪3D来表达出人物的表情，另外一个特点就是方便角色的换装，因此搭载LIVE 2D系统的游戏大多把换装与抽卡系统结合在一起。『魔法书物语』的另一个特点就是唯美的世界观，魔法书与圣树的世界观配合十分成熟的演出，有一种翻开一本魔法书缓缓道来一个幻想故事的感觉。

说了那么多画面演出上面的优点，回过头来说说玩法，游戏的玩法从本质上来讲是『扩



散性百万亚瑟王』的玩法，没错是扩散性而不是乖离性。游戏的任务分为探索和战斗两个部分，其中探索就是扩散性式的消耗体力来获得探索进度，不同的是在『魔法书物语』中探索的过程就像在翻阅一本魔法书一样，可以看到各角色在探索过程中的不同表情。战斗部分是类似RPG的回合制战斗，不过战斗是全自动的，其实就完全可以看做为扩散性MA的卡牌战斗通过3D化演出来表现。

游戏的育成与抽卡部分近40个角色每个角色都有各种不同稀有程度的衣着可供氪金抽卡，不同的衣着也代表了不同的职业切换，换装后









在游戏界面以及探索战斗中角色的形象都会发生改变，并且服装直接影响到角色在战斗中的攻击力。除了游戏的主线剧情外，每个角色达到相应的等级与好感度之后都会解锁各自的专属剧情，可以通过送给角色们礼物来快速提升好感度。

一言以盖之，『魔法书物语』就相当于战斗部分是『扩散性百万亚瑟王』的『战斗女子高校』，嫌『战斗女子高校』手动操作战斗太麻烦又喜欢LIVE 2D风格的玩家可以来试试这款『魔法书物语』。



噗呦噗呦！点击

游戏原名：ぷよぷよ!!タッチ
游戏平台：iOS/Android
开发商：SEGA
游戏类型：益智消除
收费方式：道具收费
官网下载：http://puyotouch.sega-net.com/

MOBILEGAME


ios


android



世嘉经典的消除游戏『噗哟噗哟』终于有新作手游了！还记得『现视研』动画中帅哥高坂和春日部玩的消除游戏吗？没错那就是『噗哟噗哟』，所以说这游戏实在是把妹撩菜的首选啊。回到游戏本身来，『噗呦噗呦！点击』虽然是很传统的消除游戏，却在消除的玩法本身上玩出了很多新花样，这是最难能可贵的。

在『噗呦噗呦！点击』中划动噗哟并非是相邻噗哟的移动，而是把原先噗哟的颜色复制到相邻的另一只上，此外消除是 4 只相同颜色的噗哟才能消除，因此比起传统的“三消”游戏来说，『噗呦噗呦！点击』其实是“四消”，玩法上也有所创新。另外游戏中如果一次消除 5 个的话就会生成箭头，下次消除箭头相邻的噗哟就会按箭头方向引发一排的爆炸。

游戏的每个关卡完成条件都不尽相同，不过大多数都是要在特定的回合内达到一定的条件，其中还把 BOSS 战融入到了消除游戏当中，要在限定回合内战胜 BOSS 就要熟练运用各种五消的技巧。『噗呦噗呦！』系列中的各种熟悉的角色在『点击』中也会悉数登场，这些角色都带有各种特殊技能以便玩家通关，当然是需要抽卡获得就是了。

总体来说『噗呦噗呦！点击』是一款秉承了世嘉『噗呦噗呦！』萌系画风又在玩法上做了很多创新的消除游戏，建议喜欢消除类游戏的玩家尝试下。



爱丽丝的精神裁判

日本原名：アリスの精神裁判
游戏平台：iOS/Android
开发商：SEEC Inc.
游戏类型：脱出推理
收费方式：完全免费
官网下载：https://itunes.apple.com/jp/app/arisuno-jing-shen-cai-pan/id1040354631?mt=8

MOBILEGAME








ios


android



再来介绍一款 SEEC 旗下的解谜类游戏，SEEC 之前的游戏给人的感觉大多都是放置类为主，这次出了一款推理类的游戏而且素质如此之高真是让人没有想到。『爱丽丝的精神裁判』从名字就能看出世界观是基于『爱丽丝梦游仙境』，作品中的各类角色人设都很有性格，比如红心女王、扑克牌士兵、迷之兔子等均有在游戏中出现。

游戏结合了脱出类游戏于推理类游戏，将一个杀人事件分成 9 个章节来讲述，女主角神崎爱丽丝醒来之后发现自己失去了部分记忆并卷入一场杀人事件中，作为被告的爱丽丝在审判中面对先处刑后审判的世界要如何证明自己的清白？整个游戏流程不长如果不卡关的话 2 小时就能通关，剧情与推理部分结合得恰到好处，尤其是最后解开真相的时候十分畅快。

游戏采用完全免费的设定，不过游戏中有体力槽，移动调查等都需要耗费体力，回复体力的方式是等自然时间流逝或者点击广告，不过一般来说不卡关的话体力完全够用所以还是很良心的。

作为一款流程不长特点鲜明的脱出推理作品，很适合在通勤路上游玩。▲



怀旧治愈风的·铁道恋爱物语

Lose新作『まいてつ』

■文 / 如月千华 ■责编 / 白石 ■美编 / 小茧

INFO

游戏名：まいてつ
中文暂译：
出品：Lose
原画：Curayasu
剧本：進行豹
音乐：studio sync、Beat system
歌手：中恵光城、カサンドラ等
发售日：2016 年 3 月 25 日

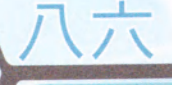
STORY

故事的舞台是一个与日本昭和时期气氛相似的时代。在这个与铁路密不可分的国家，铁路文明高速发展，每一辆列车上都配备有一台专用的列车控制人形机器人。然而，随着时间的流逝和科技的发展，由控制机器人带来的铁路繁荣也逐渐开始衰退，现在名为AIR CRAFT的公司所开发的更加安全的全自动列车导航成为了铁路的主流。尽管全自动列车导航既没有身体也没有感情，但是更加便捷的方式还是逐渐赢得了乘客们的认可。于是曾经带给国家和人民以繁荣和便利的旧型列车们，不得不逐渐退出历史的舞台，而与车辆共存亡的机器人们，也是如此。即便是身为旧帝铁 8620型蒸汽机关列车的顶级车辆，8620的专属控制机器人——“八六”，仍然不得不与众多控制机器人一样，在大规模的铁路废线的同时，进入了长眠。

而另一方面，故事的主人公——右田双铁，幼年时正值铁路规模废线时期，在当时他遭遇到铁路事故，失去了全部亲人，并被右田家收养。在故事中失去了生活目标的他把“对右田家报恩”当做目标，终于才恢复了日常生活，不过也变成了一个很少表露感情的，极度理性的人。后来为了就读外地的学校他背井离乡，一去就是多年，如今在得知自己故乡——御一夜市正面临AIR CRAFT相关工厂带来的水污染危害，于是为了想办法让工厂撤离御一夜，他终于回到了久别的故乡，并且在那里因为一场偶然而让沉睡中的“八六”苏醒了过来，成为了她的主人。

对铁路抱有特殊感情的少年，就这样与和铁路共存亡的机器人少女相遇了。两人为了达成各自的目的，决定合作寻找失去踪迹的蒸汽机关车8620，并且在义妹日姬以及众多同伴的帮助下，为了8620的复活而展开奋斗……

CHARACTER



八六

Hachiroku

CV：桐谷华
生日：3月8日
身长：124cm
体重：20kg
三围：B57/ W43/ H59

旧帝铁8620型蒸汽机关车专用控制机器人。在帝国铁路解体之前，与8620一同被卖到了偏远的地区——御一夜，并且一直沉睡到了现在。作为头牌机车的控制机器人，她拥有与身份相衬的能力、知性以及教养，言行举止是一个标准的大和抚子。可是在苏醒过后因为能力明显下降而倍感苦恼，为此在背地里多次落泪。好在除了偶然成为“主人”的双铁之外，没人见过她柔弱的一面，在周围的眼里她始终是充满自信，并不断以成功来证明自己优秀的控制机器人。

外表设定十分让人惊艳，将旧式蒸汽机关车的印象，融入进列车员制服和军装的特色，创造出了现在这样和风与洋风相融的怀旧气氛。



个人路线前瞻

虽然经过众人的努力，8620成功复活，为了解决缺乏客车的现状，双铁以八六和8620为中心制作了写真集，以“驾驶室通信”为名定期对外公开。因为“驾驶室通信”大受好评，众人从西津轻铁路公司转让得到了暖炉客车。其后在双铁的提议下，客车被改装成了“烤肉车”，受到乘客们的欢迎，列车的出动次数也大幅增加。可是由于连续的满员出动，以及改装的后遗症，8620不为人知的旧伤逐渐显现出来，并最终引发了致命伤。而这时面对绝望的八六，双铁再次握起她的手，为了让8620能够从重伤中恢复过来，再次展开了奋斗……



右田日姬

Migita Hibiki

CV：ヒマリ
生日：10月25日
身高：148cm
体重：40kg
三围：B76/ W54/ H78

主人公双铁的义妹。十分喜欢画画，目前担任了御一夜市内各处看板以及地图的插画绘制工作。做事认真，积极开朗，充满朝气，比任何人都善于发现人和事物的优点。由于姐姐右田真暗实在太过优秀，她内心隐藏着一份自卑感，原本对绘画的喜爱她也不愿意展现出来，还是双铁解开了她的心结，她也因此十分敬爱双铁这个没有血缘的哥哥……与之同时，内心也逐渐感受到自己对哥哥的某种超越了“敬爱”的感情。让人哭笑不得的是，这份感情让她十分羞涩，变得反而不能率直地与哥哥相处了。



个人路线前瞻

为了聆听御一夜市民真正的心声，双铁开始与日姬共同行动，尝试着走近市民的生活。在这个过程中，通过看板绘和地图绘的工作，双铁了解到了日姬本人和她的作品广受市民喜爱的事实。而在这期间，单独与AIR CRAFT势力对抗的市长波莱特的负担过重，无法兼任市长和铁路公司社长的工作，被迫面临着辞退市长一职的现实……如果市长之位被恶意之徒占据，便意味着AIR CRAFT的胜利，以及御一夜市长久的衰退。

为此，在双铁的反复鼓励下，日姬虽然心有迷惑，但依然投身进入了市长选举。然而过于沉重的压力让日姬也迷失了自己“想要描绘的御一夜的未来”的初心，幸亏在哥哥的陪伴下，她才终于找到了同时实现哥哥的愿望和自己心愿的方法……



雏衣 波莱特

Hinai Paulette

CV：あじ秋刀魚
生日：12月18日
身高：158cm
体重：46kg
三围：B84/ W59/ H83

继承过世父亲的遗志，高举反对建设AIR CRAFT工厂大旗的御一夜市年轻的市长，兼御一夜铁路的社长。目前行驶在御一夜铁路上唯一的列车Kiha07S的驾驶员，与同列车专用的控制机器人玲奈就像亲姐妹一样关系亲密。对铁路喜欢得不得了，一旦被问到铁路的话题，她就会变得滔滔不绝。

因为立场很特殊，责任感很强的她，内心经常被现实逼入绝境，还好有性格十分悠闲的玲奈陪在身边，让她一次次坚持了下来。对于双铁，让她感觉十分可靠，但是由于自制心也很强，所以总是控制自己不要太依赖对方，不管怎么看都是个吃亏的角色。据透露，她是以“喜欢LOLI的玩家也能接受的非LOLI角色”为目标设计出来的，各位LOLI控们怎么看？

个人路线前瞻

为了减轻兼任市长和社长两大要职的波莱特的负担，双铁开始帮助她应付政策方面的问题。为实现波莱特提倡的“利用铁路复兴观光行业”，双铁对当地特色的仙术废矿的利用方法进行了摸索，设立了体验型观光采炭吸引观光客，并将采得的石炭用作蒸汽机关燃料，实行了两轴并行计划。

不过为了实现这一计划，双铁必须代替波莱特对Kiha07S和玲奈进行培训，并因此发现Kiha07S的悬架存在着隐患，这隐患可能对计划造成致命的打击。但是如果对Kiha07S进行改修，又可能改变控制机器人玲奈的幸福生活……



配角

玲奈

Reina

CV：杏子御津
生日：3月26日
身高：113cm
体重：17kg
三围：B53/ W42/ H55

御一夜铁路营运的唯一的车辆Kiha07S的专用控制机器人。

在本来就身材娇小的控制机器人中间也显得十分袖珍，说话慢吞吞地很有特点。她曾经在矿山铁路上十分风光，见证了那里从全盛期到废矿的全过程，人生经验意外丰富。

对任何事物都充满了好感，世界上仿佛没有任何她讨厌的东西，性格十分愿意撒娇。另外，她还很受婴儿和动物的喜欢，有时候似乎还能与他们展开对话和交流。



配角

宝生 稀咲

Housyou Kisaki

CV：上田朱音
生日：7月1日
身高：160cm
体重：47kg
三围：B83/ W58/ H85

限元银行头领，宝生元忠的独生女，同时也是担任着银行御一夜支店店长的现役学生。在学校发觉了日姬绘画的才能，并为她提供了能够活用才能的环境，是个很可靠的学姐。

她认为只有建设AIR CRAFT工厂，才能让御一夜市摆的经济困境，并为此展开着活动。意志坚定，十分重视合理性和现实性。由于从某个角度来说与双铁的性格很像，两人虽然立场完全相反却十分合得来。



配角

右田 真暗

Migita Makura

CV：かわしまりの
生日：11月27日
身高：163cm
体重：50kg
三围：B92/ W60/ H86

代表御一夜的烧酒坊“右田一酒造”的前负责人，双铁的义姐。不但擅长造酒，而且经营方面也很有天赋，深受商店会的信赖。由于双亲经常不在家，她实质上就是支撑着右田家的主妇，充满了包容力。另外，她还是一个深度的铁道厨。

从初次见面的时候开始，就深深被双铁所吸引，但发觉妹妹也与自己抱有同样的感情之后就将这份感情隐藏在了心底。正是她与日姬带来的温暖的平凡日常，至于了在故事中深深受伤的双铁的内心。



COMMENT

多年前，通过一款『ゴスデリ -GOTHIC DELUSION-』走进玩家视野的Lose社，至今为止也并不是一个高产的品牌。如果只算完全新作更可以说少得可怜——只有『ゴスデリ』和『ものべの』这两部而已。然而凡是接触过旗下作品的玩家，都不能否定它是一个令人印象深刻的厂商。

作为FLAT社的关联品牌，Lose成立于2007年，其处女作『ゴスデリ』是一部以哥特萝莉为女主角的战斗传奇剧，它从整体来看虽然并非特别优秀，而且不含任何选择支，游戏时间也较短，甚至从某种意义上来说根本就是一个未完成品……但“完全不使用立绘仅通过CG来表现画面”的演出方式，以及出色的气氛塑造能力便足以向玩家证明他们的确有两把刷子，让该品牌与一般萌系厂商划清了界限。在其两年之后登场的『ものべの - monobeno -』虽然画风转而偏向萌系，但制作者们在温馨而怀旧的气氛中将朴质的剧情与和风传奇融合在一起，描绘出了感人至深的故事，使得本作在废萌学园物当道的当今业界，以清新脱俗的面貌脱颖而出，为名不见经传的品牌拉到了一大批拥簇。





如今时隔3年，在2015年的5月份，Lose终于公布了第三部完全新作『まいてつ』的消息，不过具体信息始终犹抱琵琶半遮面，直到年底才正式公开，可谓吊足了胃口。相信第一眼看到『まいてつ』公开的画面，有很多人都感到了灵魂的颤抖。这其中大致包含了两种人：

其一，LOLI控。Lose的御用画师Cura一直有着LOLI画师的异名，不但喜欢画LOLI，而且不管画什么都看着像LOLI。从『ゴスデリ』中的哥特LOLI开始，经过数年历练的他如今对LOLI的塑造已经到了炉火纯青的地步，『ものべの』里众多LOLI仅仅是看看就可以让萝莉控们垂涎欲滴，而在本次新作中对服装更有讲究的他，将哥特风与和风融合起来设计的服装与八六黑长直凛然的气质两相结合，直接秒杀了大批玩家。而其他角色的服装，Cura则是在专门参考了大量上世纪90年代的流行服饰之后设计的，为的便是能够更加真切地勾起玩家内心那份怀旧情结。





其二，铁道厨。众所周知，日本是一个铁路密集的国家，铁路与国家的发展，人们的生活密不可分，这造就了日本一批又一批虔诚的铁道爱好者，况且就算不是铁道厨，只要经历了那个年代的人，多多少少都会对铁道带有一点特别的感情。在这样的人群面前，投下这样一款十分罕见的，弥漫着怀旧和伤愁气息的，以铁道为主题的作品，恐怕想让他们保持冷静才更加困难。

通过前两部作品大家或者已经了解到，Lose这个品牌的强项就在于十分用心且高品质的画面演出，以及作品气氛的表现。关于前者，本作将导入用全新技术实现的e-motion——即俗称动态立绘系统。而且不仅仅是立绘，连CG画面人物也会“动”起来，画面演出整体的豪华感进一步提升。而气氛方面，关键词自然就在“怀旧”和“治愈”这两个关键词上，不过既然已经有『ものべの』这样一个成功的先例，相信Lose本次也不会让我们失望的。至于本作主题的“铁道”，剧本写手进行豹本来就是一个铁道爱好者，为了制作本作他也做足了功课，与同僚一起在全国各地进行实地取材，与专家和职业人士沟通请教，力求打造一个能够让铁道爱好者们都能满足的故事。

目前我们已经得知，本作将收录超过100张CG，启用12位歌手演唱歌曲，可见Lose从质和量两方面都打算重拳出击。在游戏逐渐轻量化，为了节省成本费尽心思的当今业界，这样的手笔实在难得，哪怕是能够对业界带来那么一丁点儿的好印象，笔者也由衷地希望Lose这份大胆的投入能够有所回报。让我们拭目以待吧。▲

ATTENTION
DVD
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧

2015 年 12 月

又到了年末，总觉得好像前几天还在和各位读者问候新年，转眼很快就要进入 2016 年了，羊年即将过去，猴年就在路上啦。年末按理是好多行业最忙碌的时段，本月 Nico 的 Vocaloid 板块却像年末冲业绩（大雾）一样得热闹，于是本次就主要推荐几首 Vocaloid 作品。同时日本的年末也是各大音乐祭层出不穷的时候，9 月时我们介绍过，Nico 音乐版转载的一首日本正当红的 au 广告曲——桐谷健太的『海の声』，在 12 月 2 日的日本 2015 年 FNS 音乐祭上，桐谷健太现场演唱了这首歌曲，同日这首歌就登上了 twitter 的关键词热搜榜，还配信了 iTunes 等多个网站，在随后几天内又纷纷抢占各大网站下载榜榜首，真是风头一时无两。好啦，来说说本月勤劳的 P 主们吧。

【初投稿】セカイセイフク / feat. 初音ミク

番号：sm27648736　作者：caco-2

今年虽然对于 Vocaloid 来说是损失惨重的一年，但是下半年也有几位新 P 主冒头，比如前几期介绍的低所得 P 就按照预告投稿了和上一作『auLelia（番号：sm27232896）』对应的新曲《【GUMI】auRelia【オリジナル】（番号：sm27740221）』，本期推荐另一位本月初露头角的新 P 主，而且这首『セカイセイフク』还是他的初投稿作品，竟然就已经收获了自己的第一个十万再生。初投稿的这首曲子一开头的旋律就很入耳，前奏活泼，转调也漂亮极了，编曲中各种元素的运用也相当大胆，配器种类繁多曲子给人一种自然的华丽感，实在是“后生可畏”啊。12 月 5 日勤奋地投稿了新曲『EXiT / caco-2 feat. GUMI（番号：sm27732198）』一改首作活泼气氛，是首力量感十足的劲爆舞曲，至今也取得了不错的成绩，简直是年末最大的惊喜之一了。





発熱エモーション（新式ボカロ調教）

番号：sm27790524　作者：PSGO-Z

PSGO-Z 其实也是 Nico 的古参了，不过他虽然从 2011 年 5 月起在 Vocaloid 版创作并投稿了大量原创曲，可是大多成绩不佳。除此之外也热衷于进行钢琴 arrange 的工作，生放送也大多是 Vocaloid 曲的钢琴演奏和改编。今年 5 月 13 日，这位前几年并没有什么特别热门作品的 P 主投稿了他至今再生数最高的作品『【初音ミク】ARTIFICIAL SKIN【AMBROSIA】（番号：sm26248373）』，本月 15 日又投稿了这首标题特地写着“Vocaloid 新式调教的”的新作品『発熱エモーション』，调教效果并不是自吹自擂，真的相当不错，虽然还有不自然的细微地方但是已经达到初上耳绝对会感到惊讶的程度了。





NICONICO

さよならガール、また会おう／歌、IA

番号：sm27699636　作者：石風呂

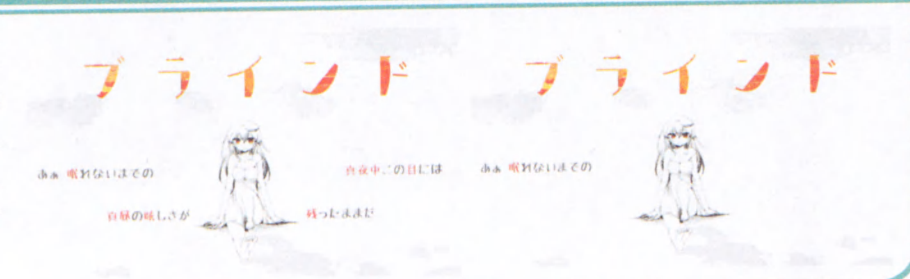
石風呂在 11 月底连续二首新作连投，当然有配合新专辑发售的缘故，不过最后这一首新投稿，因为他曾表示发售中的第二张专辑『ハッピーガールズコレクション』可能是最后一张 Vocaloid 专辑，再加上新曲名『再见 girl，再会』和结尾的画面歌词等随即引发了“难道要告别 V 圈？”的猜测。不过 twitter 上表示说并不是要退出的意思（拍胸脯），只是专辑可能就是最后一张了，其他单独的新曲以后可能还是会有的。这首新曲的吉他舒服极了，依然是他一贯的爽快利索的轻摇滚，这位自从 2010 年就开始投稿的古参 P 主五年多来为广大听众奉献了『ゆるふわ樹海ガール／歌、初音ミク（番号：sm15880465）』、『【初音ミク】Sky of Beginning【オリジナル】（番号：sm18658349）』等名曲，手下的“miki”原创曲也是非常出色。除了 Vocaloid 之外，他还以本名参与了一支乐队呢。



『ブラインド』by PIPPO feat. 初音ミク

番号：sm27505459　作者：PIPPO

PIPPO 这位“有点新”的 P 主终于在今年 8 月发行了自己的第一张个人专辑，11 月底新曲的质量也很不错，于是来推荐一下。PIPPO 在 2014 年开始投稿，前几作并没有什么水花。直到 2014 年 10 月投稿了『デルニエ旅行記』by PIPPO feat. 初音ミク（番号：sm24706042）才开始浮出水面，趁着这次新作的东风，他的这首旧作也终于越过了十万再生大关。PIPPO 曲风也是欢快爽利的，间奏的吉他贝斯又很帅气，是听起来心情会异常欢快的类型。



【ブリキノダンス】歌ってみた ver.しんやん

番号：sm27740542　作者：しんやん

本月从唱见版唯一挑选的一首，主要给大家推荐一下しんやん这位唱见，他今年 6 月开始在 Nico 投稿，至今只有三首投稿作品，算是不折不扣的新米一枚，不过初投稿『からくりピエロ（番号：sm26479109）』已经 13 万再生，新作『ブリキノダンス』是一首日向電工在 2013 年年初投稿的旧曲，投稿后直接空降唱见版日榜第一的位置，现已超过 8 万再生，眼看就要达成投稿曲全部十万再生的成就，真是前途无量啊～音色算是普通的少年声，但是基本功扎实，声量也很不错，不像很多新人声音轻飘，しんやん是唱法非常踏实努力的一位新人，选曲 sense 也不错，新的一年也看好你哦！（比大拇指）





除此之外，本月 Vocaloid 版块还有一向不同寻常的 P 主 ATOLS 的新曲『【初音ミク】P【オリジナル】（番号：sm27665201）』，歌词可是只有“P”一个字母不停反复呢 www 竟然整首曲子还是有中心剧情的也是脑洞大开。ATOLS 还“好心”提供了伴奏供大家翻唱 XD。此外诞生过不少名曲的女 P 主てぃあら新投『【初音ミク】Afloat【オリジナル MV】（番号：sm27724618）』也一并推荐。

最后来说一件不怎么开心的事情，想必大家应该都有所认识，Nico 除了欢欢乐乐的投稿气氛，还有不少阴暗面的事情，不然也不会出现纠纷退圈啊 ID 自杀这种事情了。为了提高自己的知名度，很多人无所不用其极，随便举例一下就像男扮女装呀，同性卖腐呀，还有“传统”的自演其实也不少，最近翻 Nico 的榜单就老是刷到一位喜欢在标题栏里写一堆当红歌手的名字来吸引人点进去听提高点击率的，新作还有一首明晃晃写着“xxx（某当红唱见 S）的弟弟试唱”，不明真相的群众大概不少会觉得就是 S 的弟弟也来 Nico 活动而去听听看吧？说起来这位投稿者声线唱法其实与 S 还真的有相似之处，翻唱其实已经有模有样了，但是在搜索 Tag 里挂上一大把当红唱见 ABCDE 的名字的做法真的很让人扶额，听众评论也有说“明明唱得不错为什么不正常投稿？”。不过这位投稿主是个历来搞偏门的惯犯……正因为 Nico 是个自由分享的平台，才会有这么丰富多彩的作品和声音，也不可避免这种投机分子。希望各位读者逛微博也好，国内视频站也好，Nico 也好，在自己遵守礼仪的基础上都记得随手举报不良情况。最后，圣诞快乐！！元旦快乐！！！我们 2016 再见啦！(o´・∀・)ノハーィ▲



cn：蛋花
所在地：广州
星座：双鱼
本命角色：楪祈
最近在看的动漫：『野良神』
半次元个人主页：http://bcy.net/u/9620

■提供/半次元 ■责编/白石 ■美编/塔里

现在的我能成为你故事中的女主角吗？

专访半次元人气 coser 蛋花

半次元：欢迎敲可爱的蛋花～来打个招呼吧 (。· ∀ ·)ノ゙

蛋花：大家好。我是蛋发发 XD

半次元：大概是因为最近好冷，每次看到蛋花的名字就会想到一碗暖暖的蛋花汤【你走…】这个 CN 的来由可以和粉丝们讲讲吗?

蛋花：当时还没玩 COS 的时候在玩剑侠情缘三。我选的门派是万花。但是又因为太蠢蛋，朋友们叫着叫着就变成蛋花了。

半次元：这套惠简直美哭啦！当初是怎么邂逅这部作品的呢?

蛋花：当时是一个好友摄影师推荐的。他说惠跟我感觉上有些相似。

半次元：几位女主角，蛋花最喜欢哪一个?





蛋花：除了惠的话，最喜欢英梨梨。

半次元：这个角色哪一点最吸引你呢～

蛋花：无论是努力画画的她还是不坦率闹别扭的她都非常的可爱。有时候在她的身上会有莫名的共鸣吧? 虽然我也不知道为什么（笑）

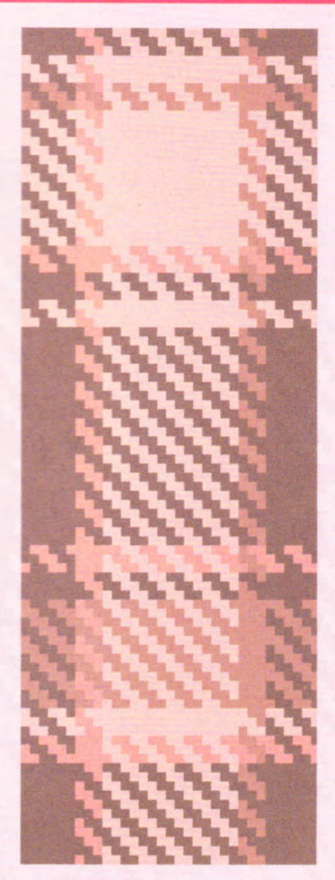
半次元：这次蛋花出的是惠最经典的一套白色洋装，还有没有出其他版本的计划呢?

蛋花：有的。还有一套跟伦也君去买东西穿的常服。一直没有拍过正片也是挺可惜的。











半次元：年末年初很多 Coser 都会做年终总结嘛～有没有数过去年自己出过多少 cos，印象最深的是哪套呢?

蛋花：嗯……我想想……去年出的 Cos 还真的挺少的。好像正片只有三套? 除去惠的，印象最深刻的应该是南小鸟的蓝纱打歌服了吧? 毕竟那天突然下暴雨，全员都成了落汤鸡(XD)

半次元：来说一件去年令你印象最深的事和粉丝们分享一下吧～

蛋花：很难说哪件事情印象最深啊（笑）遇见的很多人很多事情都十分的难得。嗯……文艺一点说的话应该是，谢谢这个对我如此温柔的世界 XD

半次元：转眼就是新的一年啦～来码一下今年的计划吧

蛋花：希望可以跟我家喵穿一样的圣诞装和新年装一起跨年吧（笑）







半次元：每次看蛋花的片子都觉得“哇！这个美少女敲甜敲可爱！”，好想知道现实生活中的蛋花是什么样的呢？

蛋花：超级邋遢星人（笑）

半次元：有的时候会看到蛋花在微博上晒自家的喵～有没有什么和喵的日常跟粉丝分享一下吧～

蛋花：她实在是……智商堪忧啊。之前在玩拖鞋……玩着玩着就把自己脑袋卡在里面了……看到的时候真是哭笑不得。

半次元：有没有想过在出 cos 的时候带上自家的喵呢？

蛋花：说实话是有想过的。可是她战斗力太彪悍……好怕到时候看到什么抓什么（太不省心了）。

半次元：新年伊始，来和粉丝们说点什么吧 /(//•/ω/•//)/

蛋花：谢谢你们。一直在我的身边。
真的很幸福。▲


游离于尘世的古与今
■文/mhcg ■责编/稗田 ■美编/塔里
THE ANCIENT AND MODERN
结界组的一次设定
与二次创作相关漫谈

I had no time to hate, because
I had no time to hate, because
The grave would hinder me,
And life was not so sample I
Could finish enmity.

Nor had I time to love, but since
Some industry must be,
The little toil of love, I thought,
Was large enough for me.
——Emily Dickinson



在东方系列的 CP 发展史之中，永夜抄这部作品可谓是有着举足轻重的作用。不论是对于早已擦出火花却缺少表现机会的咏唱组，还是对于以新角色身份登场却有着深远历史的不死组与竹林组，她们都在虚假的满月之下发生的这场异变之中奠定了自己人气 CP 的地位。在于近日圆满结束的第四届中国地区东方系列人气投票之中，咏唱组、不死组与竹林组这三对起源于永夜抄的 CP 就顺利包揽了 CP 类的三至五名；虽然她们仍然不敌人气稳定在第一的主角组，甚至以微弱的差距败给了之前一直被咏唱组压在脚下的千年组，但这也不失为非常优秀的成绩了。然而，就在这些人气 CP 为了上位名次战的死去活来的时候，另一对同样来自于永夜抄的 CP 却默默地找到了那个属于她们的远离战场的位置，安心享受着不受外人打扰的二人清静时光。博丽灵梦与八云紫，即便这对在永夜抄中获得了“结界组”之名的 CP 在人气投票中的名次并不算高，但她们独具一格的魅力仍然为这对 CP 带来了许多可以发掘的特质——说到底，东方系列永远的主角加上幻想乡幕后的守护者，光看这个组合的战斗力就已经能干翻整个幻想乡了。当然，仅仅是能打并不能给一对 CP 带来多少人气，从本质上来说，她们丰富的一设和随之而生的优秀二次创作才是为结界组加分的最大原因。



怀古的人与妖之思念
——从一次设定谈结界组的基础

A lively not populated Shrine

对于身在外界的我们来说，“东方 Project”这一系列最为基础的 CP 大概就是陪伴着我们走过这十年来的主角组了；然而对于一设之中的幻想乡这片大地来说，其实可以说结界组才是真正的基础与本源。作为东方系列的设定基础，由于作为妖怪贤者的紫提议创造了博丽大结界，幻想乡才能够与外界完全分隔开并形成了这个人与妖怪共同生活的乐园。与之相对，身为博丽神社巫女的灵梦则是大结界的管理者与守护者，她那作(zhu)弊(jue)一(guang)般(huan)的能力不知道已经解决了多少威胁到大结界稳定的异变。很显然，在不考虑未出场的其余人类方的大结界管理者（例如先代博丽巫女）的情况下，称紫与灵梦这两位角色为幻想乡存在的根基也不为过。这样一来，她们两个有着相似使命的人物之间的互动就成了很有趣的一件事情。不过事实上，当紫在妖妖梦第一次出场时，她好像还不认识灵梦的样子——虽然她知道有个人在打理博丽神社，但似乎却并不熟悉名为“博丽灵梦”的这个存在。具体的对话是这样的：

紫「你就是把我的蓝给打倒了的人类吧。就因为有像你这样没事找事的家伙在，我连好好睡个觉都不行呢。」

灵梦「你那时候也根本没醒过来好吧。」

紫「现在已经醒啦。先不管那个，你……」

灵梦「嗯？」

紫「你是不是住在博丽神社的那个乐天派笨蛋啊？」

灵梦「前半句是对的，后半句可不是。」

从第一句话来看紫确实不太认识灵梦，不然一般不会用“人类”这样笼统且生硬的词汇来形容面前的博丽巫女。虽然后面的对话看起来也有可能是熟人之间开个玩笑的情况，但更大的可能性则是紫已经差不多忘了灵梦是个什么样的人，毕竟妖怪这种存在天生记性不好，而紫更是一年到头里基本都在睡觉，对博丽巫女印象不深也是没什么办法的事情。虽说如此，后面的对话里紫对于灵梦也有“就算待在神社里也和不在一样”这样一个表现出她对博丽神社的现状有所了解的评价，看来紫作为博丽大结界的维护者之一还是稍稍对人类方的结界工作有些兴趣——虽然也就只是知道博丽巫女不太靠谱这一点吧。

至于灵梦那边的情况也并不是很乐观。在 PH 难度的对话中灵梦并不知道紫住在哪里，而在之前 EX 难度和蓝交战时灵梦看起来也不是很清楚紫一年四季都在睡觉的这个可怕事实，如果说两人早就认识的话也未免太过勉强。不过，





光从妖妖梦中的剧情来判断的话倒也没法百分之百确定她们在这里就是第一次见面。一个不能算是证据的证据就是其余两位自机角色的 PH 面剧情了。在和紫相遇后，她们明确提出了“你究竟是谁”这个直接的问题，很自然地表现出了她们对紫并没有了解的这个事实——然而灵梦的剧情中她却没有问出这个问题，而是和紫直接开始东方系列惯例的对战前互呛，语气也不太像是在和陌生妖怪说话。这样看来，虽然神主有可能只是单纯想要在不同人物的剧情中制造出一些区别，但硬要说的话，诸多二次创作用到的两人在妖妖梦之前就已经相识的剧情也并非是无中生有。

当然，两人之前的关系并不是结界组一设相关的重点。在解决了春雪异变之后，灵梦与紫的关系并没有就此结束。限于 STG 系列主角的这个身份，灵梦理论上很难与之前作品中出现的人物产生太多互动，毕竟能与她对话的除了整天有理由跑来神社的魔理沙就只剩下剧情中出现的新人物了。然而，这一想当然的事实对于结界组的 CP 构成来说却并不成立。究其原因，主要还是因为紧接在妖妖梦之后的永夜抄与萃梦想都出场了大量的前作人物。永夜抄中直接就让这两位角色构成了攻关组合，而萃梦想中也是让紫和灵梦一同加入了少数可选角色的行列，为她们在一设空间中创造出了更多同人作者可以借鉴发挥的空间。之后，虽说花映塚里紫把参战名额让给了实力比较弱的一些角色，而风神录中也没有紫出场的机会，但与花映塚密切相关的『东方紫香花』这部创作集中紫则是作为主角与灵梦进行了很少见的互动（还被幽幽子抓了个奸），之后的地灵殿里更是迎来了 STG 意义上的结界组的复活，可以说神主确实非常注重这两位与博丽大结界相关的角色之间的关系。

不过如果只有这些建立在表面上的关系的话，结界组也不能成为如今这样有着深厚人气基础的 CP 了。从妖妖梦开始，神主其实就已经为这两人之间的对话营造出了一种微妙的气氛——紫究竟与灵梦是不是老相识这点并不重要，重要的是紫其实在整段 PH 面的剧情中始终

占据着对话的主导权，对于灵梦这位擅长战前嘲讽的毒舌巫女来说这可是个相当稀罕的情况。究其原因，其实主要还是源于神主在设定上的刻意所为。在永夜抄体验版的附加文档中有着这样一段话：

直觉比较准的玩家说不定在红魔乡与妖妖梦中已经注意到了，这两部作品中其实早就有着许多涉及到人类与妖怪的二人一组的关键词，不过突然让一个新角色成为自机的话又很难让人产生感情。因此就需要先制作一款让她们作为敌方角色登场的游戏了。从最初开始就预定要做三部曲，这真是个很有耐心的决定呢。

要为咲夜和妖梦找到容易让人接受的妖怪队友并不是什么难事，不过对于灵梦和魔理沙来说就不一样了。虽然被称为“妖怪版魔理沙”的爱丽丝就是为了这部作品而埋下的伏笔，不过当时好像也有不少玩家表示她的出场实在太唐突了。然后紫的话，也是设定成和灵梦有着重合的能力，性格上两人也都是超然物外，非常相像。就是为了之后能够搭配灵梦才设计出了这样一个角色，所以有人会觉得这个角色非常可疑吧。



很明显，除去纯粹是作品内配对的红魔组和幽冥组，永夜抄中的另两组人类与妖怪的CP全部来源于神主提前布好的硬性一设，也正因如此这两组CP在剧情中的表现才都是类似的相声组合。与咏唱组相似，结界组的两位成员也有着相似的能力和性格，也有着欢喜冤家般的剧情展开——然而这两对CP之间却有着一个非常突出的区别。爱丽丝作为由人类转化而来的魔法使，其处事方式与个性基础都不会和魔理沙有什么太大的不同，而战斗力方面即便套上她在旧作中的设定也并没有达到一个很高的级别，可以说是与人类方的魔理沙非常相配；但结界组并不同，紫作为活过了悠久岁月的妖怪贤者是没有理由与灵梦停留在一个水平线之上的，即便能力或许并不会比作弊的巫女强出太多，但她的资历与经验显然已经达到了灵梦无法匹敌的极高层级。正因如此，紫在包括永夜抄在内的大多数的剧情里才能把灵梦玩弄在手掌心里；而紫香花中的紫也正因习惯了这一对她来说“有趣”的捉弄行为，才会因为灵梦少见的口头反击而陷入了难得的惊慌失措之中。



基于这一点，结界组的这两位角色在永夜抄之后也有着许多令人难免遐想的表现。萃梦想的剧情中紫在调戏完灵梦之后非常大方地把旧友萃香卖给了这位新欢，而灵梦也很爽快地在揭露了紫的不义行为之后把萃香给痛揍了一顿，堪称合伙坑人的典范。不仅如此，灵梦在对战模式中击败紫以后还有着这么一句颇有深意的台词：“你这家伙呀，总是在不适当的时候出现……又总是在不适当的时候消失不见。”这里的“不适当”三字究竟表达了什么样的情感就请各位读者自行理解了。

到了结界组第二春的地灵殿时代，这两个人之间的闪光放的则是更加剧烈。除了待在地面上的紫对潜入地下的灵梦惯例般的戏弄与偶尔的关心之外，更重要的情报则是来源于大家都很熟悉的读心妖怪小五萝莉……不对是古明地觉：



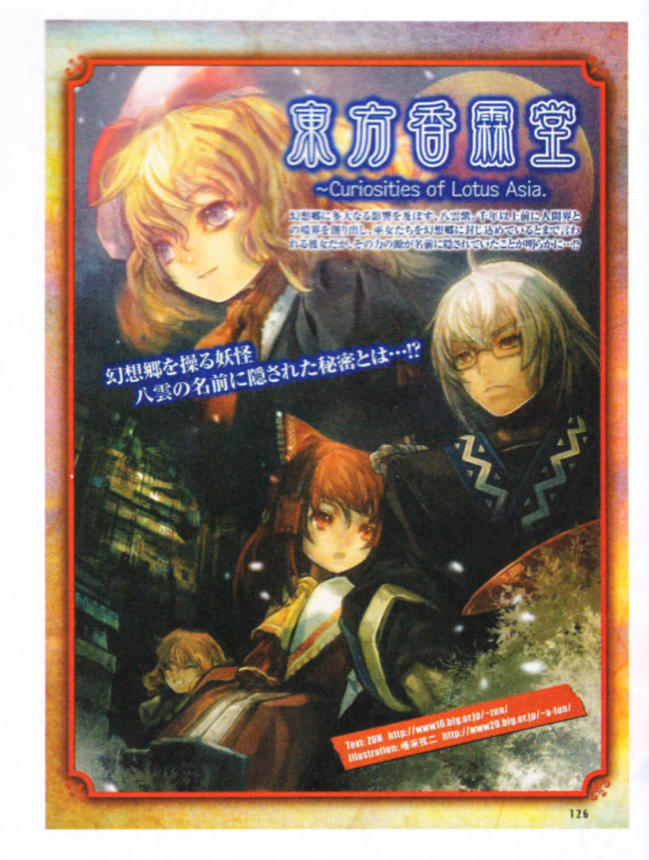
觉「地面上的间歇泉可能是我的宠物或者这里的怨灵引发的。虽然让我自己来调查也不错……但你好像根本就没有想要和平解决问题的想法呢。」

灵梦「这不是废话吗。谁会把妖怪说的事情当真啊。」

觉「但是，你却相信了鬼所说的话，甚至还信任着地面上的妖怪。我可是连你现在正在想着那个妖怪的事情都知道哦。来，让我把你的心武装起来！和你自己的心像战斗吧！」

“信任”可不是一个随随便便就能用在灵梦身上的词。在永夜抄的人物设定中提到了灵梦是一个“无论对谁都不会当作同伴，或许实际上是个很冷淡的人”，而紫香花中灵梦也明确说出过“无法信任紫说的话”这样疏远的台词——结果好不容易在之前作品中塑造出的冷酷女孩形象就在地灵殿里被觉无情打碎了一地。对妖怪报以信任原本就已经不是博丽巫女应该做的事情，更何况对方是整天招惹自己而且公认“非常可疑”的结界妖怪呢。然而，她们之间的信任关系不仅存在，而且更是特别到妖怪中只有紫有福享受，因为灵梦在另外两条线路（萃香＆文）中都没有在觉的面前表现出这种信任感，甚至还在之前因为这些妖怪不下来帮忙而只是通过阴阳玉通讯这一点积攒了不小的怒气与压力——而只有紫的路线里灵梦完全没有出现这样的心理问题，甚至语气也变得温和了不少（虽然很可能是因为已经习惯了紫的手法而放弃了抱怨），说这两个人在一设里没特殊关系都没人信。

虽说正作进入宗教战争时代之后紫的出场率受到了不小的冲击，渐有被新一代神棍妖怪猯藏取代的趋势，不过结界组在书籍作品中一直以来的表现仍然给爱好者们提供了许多惊喜。三月精中的多个画面都表现出紫其实一直都在关注着灵梦的生活，地灵殿中她提供给灵梦的阴阳玉就相当于一个监视器，而灵梦却在知道这一点（或者是忘了阴阳玉的这个功能）的情况下一直携带着这个阴阳玉。而儚月抄漫画中的结界组虽然共同出场的时间并不多，但紫作为隐线主角也对灵梦的行动产生了很大影响；一如既往，即便紫怎么看都不像是位可信的角色，但灵梦依然按着紫的指示开始修炼降神之法，可见她们两人之间的信任之深。不仅如此，虽说这部漫画的作者秋★枝老师在二创圈内是位著名的主角组绘师，而儚月抄的主角组气场也确实给人一种难以干预的本命感，但灵梦的一些表现也算是支持了一下结界组的发展——由于紫在拜托灵梦修行后就再次消失不见，孤单修炼的灵梦天天盼望紫的到访，甚至到了只要是个人从背后向她打招呼就会被她很开心地当成是紫的程度，但之后回头发现认错人的时候则是立刻变成一脸嫌弃的表情，咲夜和妖梦都成为过灵梦这一坏心情的受害者。实际上在这之前，香霖堂这部小说里就已经有了结界组的一设支持。不光是灵梦本人在不少章节中都提到了紫对她的影响，霖之助店长也在侧面推了她们一把。在故事的第二十五话中，根据他对日本古神话的了解与分析，店长对紫名字的含义得出了这样的结论：



「从结论上来说，将八云紫这一名字与其境界的含义一并考虑的话便意味着『将神明困于其中的坚壁』。如果将“神明”代换成“巫女”的话就完全是幻想乡的构图了。也就是说，紫绝对不会让巫女逃出幻想乡。」

灵梦沉默了下来。大概是联想到了许多过去发生的事情吧。

换言之，幻想乡的巫女也就意味着“八云紫的巫女”；而灵梦的反应也说明了即便她之前可能没有意识到，但紫与她的相处关系其实正显现出了这种特殊的独占欲。由于香霖堂作为神主亲笔写下的小说并不会像诸多漫画作品那样受到画师的个人倾向影响，这段剧情可以称得上是结界组在一设上成立，甚至受到神主支持的铁证。进一步来说，由于香霖堂的这一话正发生在儚月抄的正传故事之前，灵梦之后在儚月抄中对紫望眼欲穿的表现也就可以理解了——毕竟明白了自己是人家的巫女嘛。



望今的妖与人之界限
——从二次创作谈结界组的表现

fallen forbidden lily

然而，相较结界组在一设中的出彩表现而言，其二次创作情况就不是非常乐观了。于近期的人气投票中，结界组始终保持在 CP 类 10 名开外的微妙位置，接近 30% 的本命率在上位 CP 群里也不算是一个多么令人吃惊的数字；P 站方面，结界组的同人图基本上也只有 3000 出头的数量，和咏唱组(9000+)及主角组(12000+)这些绝对霸者完全无法相比。作为由一对人气角色（最近一次国内人气投票个人部门灵梦第一，紫第五）组成的 CP，这样的名次和二次创作热度可就有点令人尴尬了。

大体来说，会造成这一情况的主要原因还是出在了这两位人物的设定上。虽说神主将结界组的两位刻意创作成了相似与相对的存在，但比起基于相同目的而在一设里结成的咏唱组来说，灵梦与紫其实有着比起“人类”与“妖怪”这个核心矛盾而言更加深刻的差异——也即是前文提到过的资历与经验。虽然爱丽丝再怎么说应该也比魔理沙多活了不少日子，但就这一

方面而言，从她在原作中的表现来看姑且也就是个魔理沙的水平，这种相似的亲近感也成了二次创作者发挥的一大重点。然而结界组并不一样。想想也知道，妙龄少女和老太……啊不是我是说和成熟大姐姐之间总归会有许多基础处事方式上的差异，更何况这位大姐姐还是个强大的结界妖怪呢。因此我们才会看到久待紫不至的灵梦，看到以调戏灵梦为乐的紫，又看到偶然反击成功打了紫个措手不及的灵梦；比同龄人要成熟的灵梦和比大多数人要成熟的紫并不像是会互诉衷肠的一对人，而她们只会把真正的感情一直藏在心底的深处，静静地把与对方相处的时光当作一种享受。这种相较于其它 CP 而言更加特殊的互动方式正是结界组的一大魅力所在——并非是相似之人单纯的百合嬉闹，而是在成熟的交往之中带些苦涩与胃痛的深邃之感。在这样的前提之下，结界组的二次创作就变得很难突破一般 CP 的框架了。即便不走虐心路线，创作者们也始终会困扰于这一结界组的本质表现，在他们努力消除这种感觉的同时就会让最终的作品显得更加偏向于搞笑而非是 CP 的甜味。而对于那些严肃的作品来说，读者也会更加容易变得胃痛而不是享受作品本身的故事；结界组可以说是东方系列中适用于寿命论的最著名 CP 之一，这正是因为她们的这一特点所致，也正是这一特点让这对 CP 之间的故事超越了许多人的承受力，而随之带来了人气的降低。紫是结界的妖怪，灵梦是结界的巫女，她们之间的爱恨情仇将会涉及到整个幻想乡的过去与未来——而单纯的甜文实在是难以表现出她们在整个幻想乡中所承担的重量。

当然，虽然许多创作者面对结界组的设定都知难而退，也并不妨碍这对有深度的 CP 在二次创作中获得优秀的故事性。从最基础的角度来说，结界组的创作通常都是来源于上面提到的性格与能力上的“相似”和经验与历史上的“相异”。由此而生的大多同人创作品也都继承了这些显得有些特殊的性质。除了上面提到的寿命论之外，结界组二次创作的一大类别就是纠纠缠缠急死人又胃疼的情感小故事。这类故事通常把焦点放在了两人之间的差异上：轻至生活习惯或是闲适小事，重至历史渊源或是行为准则，都是以两人在一设中所表现出的种族差异性作为基础。在这些差异之上，她们之间的相似性又能够将故事的矛盾推动到更高的层次：不论是因为性格相近而能够判断出灵梦内心的紫，还是因为能力相近而能够识破紫诡计的灵梦，她们在二次创作中与对方的互动大多都堪称是欢喜冤家。不过说到底，因为结界组的一设光环实在太过强烈，她们的二设始终难以脱离原作的框架，也让这些二次创作品在故事性优秀之余也少了些新意。例如说，由于紫是见证了博丽大结界之设立的妖怪，通常的二次设定里都会将她与之前几代的博丽巫女扯上些不清不白的关系，而灵梦在这些作品里也顺理成章成为了紫因为责任感而必须要照顾的博丽后代。这种跨越了幻想乡从古至今历史的沧桑感是许多 CP 都无法具备的——然而这种感觉也正是让二次创作“必须”充分利用一次设定的原因。正因如此，结界组的同人作品在整个东方 CP 创作圈中也就成为了雷同度较高的一类，毕竟如此丰富的一设再怎么发挥脑洞去解读也会受到很大的限制。虽说如此，有趣的一点就是并非什么一设都会被二次创作接受了。虽然儚月抄漫画的第二十话里算是否定了博丽巫女的世袭制（文表示“又到了要寻找新的博丽巫女的时期了吗”），但这个开放式的设定显然没有让紫照顾之前几代巫女的后代来的有趣，也就没有成为二次创作中的主流。





结语

fallen forbidden lily

大多数情况下，二次创作始终还是决定 CP 热度的第一标准。正因如此，“俗套”的设定与剧情对于 CP 来说并不是什么应当令人深恶痛绝的毒素，而应当是吸引二次创作者与随之而来的读者的蜜糖。从实际的一设来讲，结界组倒也并不是很缺少这些“蜜糖”

然而结界组还是太过特立独行了。冷眼处世的人类巫女与神出鬼没的妖怪贤者，这样两个人的组合实在很难给人一种安心的感觉。她们有着种族与身份的隔阂，有着难以共度日常的困扰，有着将真心深藏的羞涩，有着千差万别的人生。她们是幻想乡中最为相似的两个存在，也是势不两立的一人一妖。她们的二次创作将无处可下笔，也无法写出她们之间真正的纠葛与思念。

但对于乐于平静的她们来说，或许这也并不是一件坏事。

——而她们今天也依然享受着这份孤独，背靠背在一起安静地闭上了双眼。▲



朝花夕拾

『舰队收藏』舰娘·补遗篇 II

■文/wakesnow ■责编/稗田 ■美编/塔里

玖条家亲女儿与被遗忘的驱逐舰们

Addendum to what though time.『Kantai Collection』
——Beloved destroyers and be forgotten.

西北风（Maestrale）型驱逐舰3号舰

西南风（Libeccio）

CV 鬼頭明里



来吧！让你们看看意大利驱逐舰的魅力？西南风，出击！

历史与游戏

Libeccio在意大利文中意为"从利比亚吹来的风"，考虑到意大利的位置，实际上就是地中海吹向意大利的西南风。

本舰为"西北风"（Maestrale）型驱逐舰3号舰。"西北风"（Maestrale）型驱逐舰是20世纪30年代意大利投入建造的一型舰队型驱逐舰，同期IJN建造的驱逐舰则是"初春"型驱逐舰。"西北风"型是之前建造的"箭"型驱逐舰的放大版，吨位从上一型号的1200吨级一下子提升到1600吨级，舰体更大更长，航速与续航也进一步提升，武备也随着提升为奥托公司出品的主炮120mm联装炮——在游戏中"西南风"的主炮也是目前数值最佳的驱逐舰主炮了（除去可以充当主炮的高角炮+高射装置）。

"西北风"型是二战时期意大利主力驱逐舰的基础型号，共建造4艘，分别为：

"西北风"（Maestrale）：意为"主要的风"，意大利处于北半球西风带，主要的风自然便是西北风。

"东北风"（Grecale）：意为"从希腊吹来的风"，即为东北风。

"西南风"（Libeccio）：意为"从利比亚吹来的风"，即为西南风。

"东南风/非洲热风"（Scirocco）：意为"从非洲吹来的热风"，即为东南风。

战后意大利海军在20世纪80年代建造了新型的护卫舰，即为"西北风"型护卫舰，共建8艘，其中4艘便是继承了二战时期的"西北风"型驱逐舰的舰名。

"西南风"于1931年9月Riva Trigoso造船厂动工——战后新一代的"西南风"也是出自该厂，1934年4月下水，1934年9月完工入役。随着意大利法西斯的野望觉醒，"西南风"也就踏上东征西战的战场。

1937年，"西南风"参与干涉西班牙内战，以摩洛哥为据点，监视直布罗陀海峡。1939年4月，"西南风"参与了攻占阿尔巴尼亚的发罗拉港作战行动。1939至1940年间，"西南风"在国内接受改装，增强了防空能力。

1940年6月，意大利正式参加二战时，"西南风"与其他三个姐妹编组为第10驱逐队，隶属于第2舰队，母港为意大利东南端的拉斯佩齐亚港——该地也是著名军火企业奥托公司本部的所在。开战后，第10驱逐队一开始为前往利比亚的运输船队护航，随后执行侦查、布雷等任务。9月，第10驱逐队转入第1舰队麾下，担当新锐战舰"利托里奥"、"维内托"等的护卫。11月，英国皇家海军地中海舰队派出航母奇袭塔兰托基地，"西南风"被命中一弹，但是万幸的是没有爆炸，受伤轻微。

1941年4月，"西南风"在护卫运输船队途中遭遇英军潜艇雷击，虽然成功回避鱼雷，却也因此与友舰相撞，丧失了舰尾，由"东南风"拖曳回港修理，直至8月才返回前线。

1941年11月，德意再次组织运输船队从那不勒斯前往利比亚的黎波里港，本次运输规模庞大，因而意大利海军也派出了大量的护卫舰艇——2艘重巡洋舰10艘驱逐舰，其中就包括"西南风"。11月9日夜里，运输船队突然遭到炮火攻击，袭击者正是驻扎于马耳他岛上的皇家海军"K部队"（2艘轻巡洋舰2艘驱逐舰）。K部队利用舰上的雷达优势，悄悄抵近运输船团，突然猛烈开火，意大利护卫舰队一时还以为是空袭，等反应过来，英军已经取得压倒性战果，最终英军击沉了全部7艘商船、1艘驱逐舰，击伤2艘驱逐舰（"西南风"的姐妹舰"西北风"、



"东北风"），随后全身而退。意军舰艇开始忙着救援幸存者，其中"西南风"就救起200多名。到天亮时分，英军潜艇出现，捕捉到了还在停泊中救援作业的"西南风"，雷击命中。"西南风"舰尾再次被炸飞，进水严重，友舰尝试拖曳也告失败，最终不得不弃舰。

游戏中，"西南风"是在2015年8月10日开始的夏季活动"第二次SN作战"中作为E5通关奖励而实装的。由于E5是本次活动为数不多的难度较低的海图，因而相信不少人都成功入手了该舰。

"西南风"在数值上大部分属性都与普通的舰队驱逐舰差不多，唯独反潜较为突出。此外，"西南风"的主炮120mm联装炮倒是目前驱逐舰最好的主炮，除了"秋月"的"10cm高角炮+高射装置"。

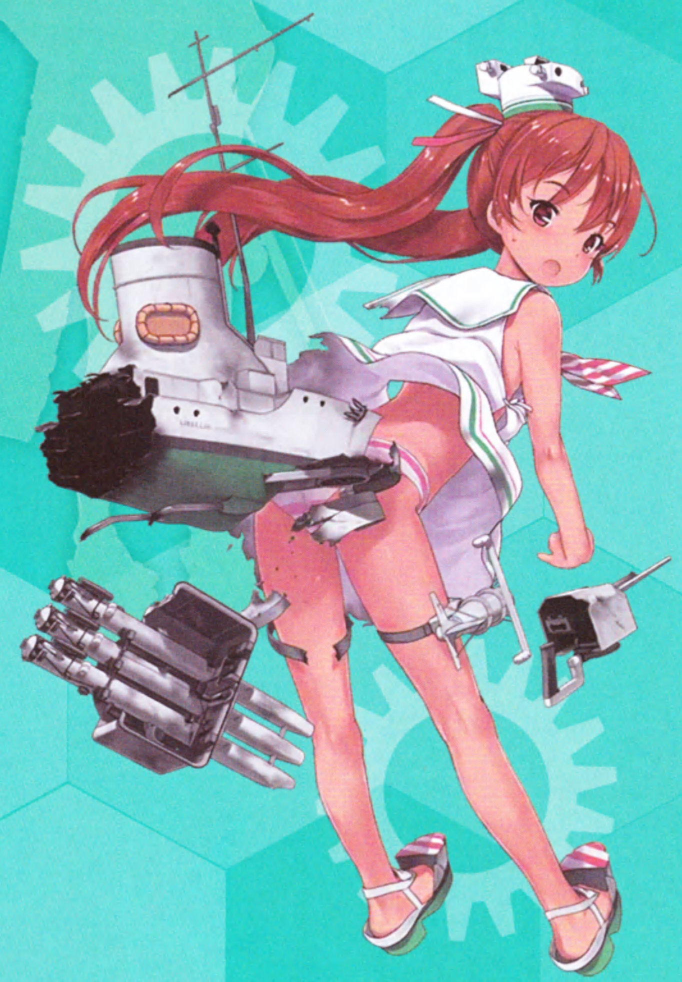


舰娘

肤色是健康的小麦色，发型则是开朗的双马尾，服饰的配色则是以意大利国旗上的绿白红，从上到下都洋溢着意大利风味的热情，这便是来自意大利的元气萝莉小学生“西南风”。原画师自然是之前意大利战舰“利托里奥”、“罗马”的画师“じじ”，这位是资深的军武宅系画师，如果说之前的表现还引发了相当多的争议，这次的表现则赢得了相当的好评。其扎实的军武细节，得到了更多提督的认可，而更为关键的则是，“西南风”的人设本身之幼萌更是冲淡了“利托里奥”、“罗马”人设引发的争议。

“西南风”虽然也是一个非常贴心的热情萝莉，——婚后也会跟“雷”一样给提督捶背，但是她却与“利托里奥”等意大利舰娘所不同，并不擅长料理，而是非常依赖提督与间宫。能真正品尝到提督手艺的舰娘，目前还为数甚少，“西南风”便是其中幸运的一位。

由于历史上两度尾部受创，因而“西南风”对于背后与臀部非常敏感，大破立绘由此也变得色气起来。同时，因为是在救援期间遭遇潜艇雷击而沉没，“西南风”一直对此耿耿于怀，对潜艇也是非常反感。



“西南风”跟“清霜”一样，担当过战舰的护卫，非常憧憬能够成为强大的战舰，因此抱着同样的梦想的她们，自然而然成为了同一战线的密友。同时，正如“清霜”非常粘“武藏”一样，“西南风”也非常粘“利托里奥”。

最值得留意的是，“西南风”报时台词中第一次出现了盟军的舰艇——英国皇家海军的“厌战”号，在地中海战场面对意大利海军刷了不少战果，成就了其传说威名。由于众所周知的原因，『舰队收藏』舰娘里之前基本不曾提及二战期间盟军方的舰艇，这次出现在“西南风”的台词里，而且并没有抱有敌意，这恐怕是田中P在为实装盟军舰艇埋下的伏笔吧。

白露型驱逐舰 7 号舰





历史与游戏

“海风”，即为从海面吹来的风。初代目“海风”为IJN最早的大型驱逐舰“海风”型驱逐舰的首舰。此为二代目“海风”。战后海上保安厅巡视船中有继续采用“海风”之名。

“白露”型驱逐舰后期4舰，受到“第四舰队事件”影响后，主要在舰体上进行改进设计，外观上改进后舰桥与后来的“朝潮”型、“阳炎”型相仿，因而被称为“改白露”型或者“海风”型，共有4舰:“海风”、“山风”、“江风”、“凉风”。

1935年5月，“海风”于舞鹤海军工厂开工，1936年11月下水，1937年5月入役。1937年8月，“海风”与其3个妹妹组成了第24驱逐队，“海风”担当驱逐队旗舰。

1940年11月，24驱逐队编入第二舰队第四水雷战队（旗舰“那珂”，略称为四水战）。太平洋战争爆发后，24驱逐队随着四水战南下参加南方作战，先后参与了菲律宾攻略作战、荷属东印度攻略作战。

1942年4月，24驱逐队编入第一水雷战队（旗舰“阿武隈”）。6月上旬，24驱逐队参加中途岛作战，负责护卫主力部队。6月23日，“山风”在东京湾被美军潜艇击沉，24驱逐队由此变成3舰编制。7月，24驱逐队编入第二水雷战队(旗舰“神通”)。8月，美军开始登陆瓜岛，以此为中心的所罗门海域战事爆发。24驱逐队也随之南下前往支援。“海风”多次参加了护航、掩护及“鼠运输”作战，经历过多次对空作战，也曾多次受创。11月，“海风”遭受美军轰炸机攻击而重创，不得不返回本土修理。

1943年2月，“海风”归队，以特鲁克基地为中心担当护航运输任务。5月，“海风”前往救援“黑潮”、“阳炎”、“亲潮”三舰的幸存者。8月，“江风”在维拉湾海战中战沉，24驱逐队



只剩下“海风”与“凉风”。10月，“满潮”编入24驱逐队。

1944年1月，“凉风”在护航途中遭遇美军潜艇伏击而沉没。2月，“海风”在特鲁克附近水域也遭到了美军潜艇袭击而沉没，至此“改白露”型4舰全部沉没。24驱逐队番号不久也被取消。

游戏中，“海风”于2015年8月10日夏季活动“第二次SN作战”作为E4海域限定掉落舰而实装，由于E4海域难度较高（铁底湾再现），因而入手的难度相当不低。改造后可以获得“12.7cm连装炮B型改二”

舰娘

作为“改白露”型四姐妹的大姐，“海风”相比“江风”、“凉风”显得更为成熟稳重一些，不过从她的mvp台词来看，其实她也是颇为害羞的一个小姑娘。“海风”非常乖巧。作为秘书舰时，恪尽职守，对待提督也毫不马虎。兢兢业业的同时，“海风”也格外关心那个开朗到有些吵闹的妹妹“江风”。当然对待24驱逐队的其他伙伴，“海风”同样非常温柔体贴，无论是精神满满的“凉风”还是有些毒舌的“满潮”。甚至对于在镇守府饱受投诉的夜战狂人“川内”，“海风”也是欣然接受，人际关系上处理得非常圆滑。

虽然是实装不久的新船，“海风”温柔的性格以及对妹妹“江风”的关怀，都是温暖人心的方面，相信在未来的同人作品中，我们能看到更多“海风”的身影。

白露型驱逐舰9号舰



历史与游戏

“江风”就是吹过江面的风或从江面吹来的风，属于海陆风的一种。该舰已经是“江风”的三代目。初代为一战前“浦风”型驱逐舰的2号舰，二代目则为“江风”型驱逐舰的首舰。

1935年4月于藤永田造船所开工，1936年11月下水，1937年4月竣工。1937年8月，与其他三姐妹编组为第24驱逐队。1940年，与“凉风”一同参加了纪元二千六百年特别观舰式。同年11月，编入第四水雷战队，迎来了太平洋战争爆发。

太平洋战争爆发后，第24驱逐队追随第四水雷战队南下，参加攻略东南亚的历次战斗。1942年4月，24驱逐队转入第一水雷战队。6月，中途岛作战中，24驱逐队负责担当主力部队的护卫。7月，24驱逐队编入第二水雷战队。8月，盟军开始登陆瓜岛，惨烈的瓜岛战役爆发，24驱逐队前往支援，参加了第二次所罗门海战。9月，24驱逐队开始对瓜岛进行鼠运输作战。第三水雷战队（旗舰“川内”）到达肖特兰基地后，开始接替第二水雷战队负责指挥对瓜岛的鼠运输作战。





舰娘

与文静恬适的姐姐“海风”，“江风”显得要喧闹得多，好动而率直，倒是也符合她“武斗派”的个性。她也是镇守府里为数不多的可以容忍“川内”喧闹的人，倒不如说她也恰好是跟“川内”一样是夜战笨蛋，非常的“女汉子”。不过跟“川内”白天发困相比，“江风”则是从大早上就开始精神满满，到处发泄她的精力。

虽然“海风”一直非常关心“江风”，但是“江风”显然更在意跟自己差不多一个个性的“川内”，可以说是“川内”十足的小跟班，有样学样。虽说“江风”历史上的战绩足以傲视其他姐妹，但是这样欢闹的性格也的确让当姐姐的“海风”有些放心不下。

1942 年 11 月中旬，第三次所罗门海战失利后，IJN 开始考虑从瓜岛附近海域暂时撤军，24 驱逐队也随之撤往拉包尔基地。11 月 30 日，“江风”在二水战指挥下参加对瓜岛的鼠运输作战，途中在隆加湾附近遭遇美军舰队，爆发夜战，这便是隆加湾夜战（塔萨法隆格海战）——是役中二水战以 8 艘驱逐舰挑战包含多艘巡洋舰的美军舰队，并取得了击沉 1 艘巡洋舰击伤 3 艘巡洋舰的战绩。击沉美军那艘巡洋舰的鱼雷很有可能就是来自“江风”。

1943 年 2 月，“江风”参加了三次瓜岛撤退作战。之后，“江风”从肖特兰返回拉包尔途中与 1 艘运输船发生冲撞事故，经过应急修理后，还是返回本土修理。5 月，修理完成后，“江风”返回特鲁克基地，从事运输护航任务。7 月，与美军潜艇交战而受创，接受应急修理。修理完毕后，“江风”从特鲁克转移到拉包尔。8 月，“川内”指挥“江风”等 4 艘驱逐舰从拉包尔出击，前往科隆邦阿拉岛，途中遭遇美军驱逐舰部队拦截，于贝拉湾爆发夜战。“江风”在夜战中遭遇 2 艘美军驱逐舰夹击而沉没——是役也是“时雨”成名战，祥瑞了队友后成功逃生。

游戏中，“江风”也是在 2015 年 8 月 10 日夏季活动“第二次 SN 作战”中作为 E2 通关奖励而实装。“江风”数值与其姐姐“海风”基本一致，改造后同样自带“12.7cm 连装炮 B 型改二”。



夕云型驱逐舰 3 号舰

风云

CV 鬼頭明里

命运的那天夜里，仰望着燃烧着的航母。"龙"的最后时刻，不会忘记。

历史与游戏

"风云"，意为强风吹拂的云，一般暗指有大事发生的征兆。

1940 年 12 月于藤永田造船所开工，1941 年 9 月下水，1942 年 3 月竣工，加入已由"夕云"、"卷云"组成的第十驱逐队。4 月，"秋云"也加入第十驱逐队，第十驱逐队满员。第十驱逐队编入了第十战队（旗舰"长良"），第十战队便是主要负责护卫航母机动部队的，随着 IJN 意识到航母机动部队的重要性，新锐驱逐舰大量的加入到第十战队当中。紧接着的 6 月，中途岛作战发动，这便是第十驱逐队的首战。在美军攻击下"加贺"、"赤城"、"苍龙"沉没，第十驱逐队便专心支援剩下的"飞龙"。最终"飞龙"也在美军攻击下起火，第十驱逐队最终见证了南云机动部队的覆灭。7 月，第一航空舰队解散，航母机动部队以第三舰队的名义重建，负责护卫任务的第十战队也就编入第三舰队麾下。8 月，瓜岛战事爆发。第三舰队也紧急从柱岛泊地前往特鲁克基地，准备在所罗门海域与美军机动部队决一高下，先后参加了第二次所罗门海战与南太平洋海战。10 月，南太平洋海战后，第十驱逐队加入外南洋部队。11 月，第十驱逐队参加第三次所罗门海战，跟随"摩耶"与"铃谷"炮击了亨德森机场，但是未与美军舰队直接交火。第三次所罗门海战失利，IJN 收缩兵力，第十驱逐队也随之撤往拉包尔，随后活动于新几内亚海域，参加威瓦克岛攻略作战。

1943 年 2 月，第十驱逐队参加了三次瓜岛撤退作战，作战结束后，"风云"前往帕劳，执行多次运输护航任务。4 月，"风云"在肖特兰基地附近触雷，便返回本土修理。6 月，修理完毕，"风云"北上参加基斯卡岛撤退作战。8 月，"风云"结束北方海域作战后，回归机动部队，再次前往南方海域。9 月，第十驱逐队归属第三水雷战队，参加科隆邦阿拉岛撤退作战，10 月则参加韦拉拉韦拉岛撤退作战，途中遭遇美军驱逐舰部队拦截，爆发了第二次韦拉拉韦拉海战，第十驱逐队损失"夕云"，仅剩下"风云"与"秋云"。随后，"朝云"转入第十驱逐队。第十驱逐队离开第三水雷战队，与第三舰队合流。12 月，第十驱逐队护卫"大和"、"瑞鹤"返回横须贺，随后在东京石川岛造船所进行改装增设作业。

1944 年 1 月，修理完毕，第十驱逐队继续担当主力舰艇的护航任务。4 月，"秋云"被美军潜艇击沉，第十驱逐队再次变成 2 舰体制。5 月，"浑作战"发动。6 月，第十驱逐队护卫第五战队前往达沃，夜里遭遇美军潜艇袭击，"风云"中弹引爆了搭载的鱼雷，仅过了 4 分钟就沉没了。

游戏中，"风云"也是在 2015 年 8 月 10 日夏季活动"第二次 SN 作战"中作为 E6 及 E7 海域的限定掉落舰而实装。虽然 rank 度很低，但是入手难度却相当之高。这也便成了相当多提督的怨念。

"风云"改造后自带"熟练见张员"，值得稍微留意一下。

舰娘

"风云"的性格在乖巧与元气之间掌控的非常巧妙，可以说是人小鬼大，古灵精怪，既没有活泼过头，也没有保守死板，性格直爽，勤于政务，总而言之，是一位让人心悦诚服的聪明小姑娘，大概有点类似于要好的青梅竹马。

不过，"风云"有两个缺点，一个就是有些八卦，尤其是对于自己两个姐姐的事情，另一个则是料理苦手，提督面对"风云"的料理都是抱着相当的觉悟，不过"风云"为提督做料理可是都不惜切伤手指。有意思的是从"风云"



的报时台词里，我们可以惊讶的发现其实提督本身是擅长料理的！而且从“葛城”的台词，我还会发现，提督其实以前就认识“天城”，这真是迷之设定。

作为第十战队的一员，“风云”历史上其实长期担当过新编一航战（“翔鹤”、“瑞鹤”、“瑞凤”）的护卫，因而“风云”与双鹤都较为相熟。而在第十驱逐队里，“风云”古灵精怪的性格，恰好与“秋云”颇为相合，只不过“秋云”老是缠着让着她当素描的模特。另外，“风云”对于晚上大吵大闹的“川内”也并不反感。

“风云”的发型、发色颇与大小姐“熊野”相似，因而也就有了“小熊野”的别称。



岛风型驱逐舰 1 号舰



历史与游戏

“岛风”意为“吹向岛的风”。初代“岛风”为峰风型驱逐舰的 4 号舰，公试时开创了当时的最高航速记录。二十年后，IJN 设计新生代驱逐舰时，要求超高速、重雷装，便将这型号的首舰命名为“岛风”，希望其继承上一任的超高速传统。战后，海上自卫队也用“岛风”命名了“旗风”型护卫舰 2 号舰。

太平洋战争爆发前，IJN 在量产甲型驱逐舰（“阳炎”型、“夕云”型）的同时，开始针对未来美军肯定出现的新一代驱逐舰，研制下一代驱逐舰，代号为丙型驱逐舰，其中最为硬性的指标便是航速。IJN 在“阳炎”型 9 号舰“天津风”上安装了新型的高温高压动力系统，作为下一代驱逐舰动力系统的试验。除了超高速外，丙型驱逐舰的另一特征是重雷装，计划安装 3 座 5 联装鱼雷发射管，期望能先制大规模远距离雷击。不过，IJN 同时也在研发突出防空能力的乙型驱逐舰，无论是重雷装的丙型驱逐舰还是重防空的乙型驱逐舰，都是耗资不菲，太平洋战争爆发后，IJN 就不得不琢磨其中的取舍。随着战事的发展以及试验的证明，丙型驱逐舰的重雷装实际上难以发挥作用，更重要的是海战形态已经发生变化，丙型驱逐舰再强，也难以在失去制空权的情况下发挥作用。因而 IJN 最终选择了量产乙型驱逐舰，即我们后来熟悉的“秋月”型驱逐舰。丙型驱逐舰的建造计划大砍特砍，最终只剩下 1 艘作为测试用，这便是“岛风”。“岛风”在建造计划中实际是占据了“夕云”型的 1 艘名额，从技术血统而言，“岛风”也算是“夕云”型的远亲。

1941 年 8 月，“岛风”于舞鹤海军工厂动工，1942 年 7 月下水。“岛风”在公试中跑出 40.90 节的高速，远远强于甲型驱逐舰，可以说是达到世界一流水准。1943 年 5 月，“岛风”竣工入役，编入训练部队第十一水雷战队。

1943 年 5 月，阿留申群岛方面日军陷入困境，最终决定突围撤退，这便有了基斯卡岛撤退作战，“岛风”因其装备新式电探，便被选中参加作战。途中 21 驱逐队旗舰“若叶”与“初霜”发生冲撞，两者双双折返，“岛风”则临时代理了 21 驱逐队旗舰。本次作战中还发生了一个小插曲，总旗舰“阿武隈”将礁石错认为敌舰，命令“岛风”开火，于是“岛风”一口气发射了 15 枚氧气鱼雷，贻笑大方。8 月，北方作战结束，“岛风”返回本土，此时已经直属第二水雷战队，紧接着就准备前往瓜岛战事爆发的南方海域。不过 IJN 不愿意随便让“岛风”加入第一线的战斗，让她担当本土与特鲁克之间的护航任务。11 月，“岛风”的轮机发生故障，只能留在本土修理。

1943 年 1 月，修理完成的“岛风”继续执行本土与特鲁克之间的护航任务，其高速的机动能力在护航任务也得到了用武之地。10 月，“二水战”旗舰“能代”沉没，旗舰之位有些意外的落入“岛风”的头上。不过水雷战队旗舰为驱逐舰，也并非孤例，何况“岛风”本身就要比普通驱逐舰在居住条件、通信能力上优越得多。不过，“岛风”担当旗舰的日子就来的意外的短。11 月，“岛风”作为二水战旗舰，参加了第三次多号作战。为了防止氧气鱼雷诱爆，“岛风”甚至抛弃了所有的鱼雷，一马当先闯入敌阵。虽然“岛风”凭借自己出色的机动能力，回避了所有炸弹与鱼雷，却不想“岛风”近身被敌机的炮火密集命中，打成蜂窝状，开始进水，

高负荷运载的锅炉也最终爆炸，舰身从尾部开始逐渐沉入奥尔莫克湾，颇为灿烈。是役中，与“岛风”关系要好的“长波”也在交火中战沉。

游戏中，“岛风”是自游戏运营开始便实装的。其暴露的人物形象长期以来都是作为『舰队收藏』的看板娘而存在。“岛风”是游戏中最初的唯二的彩底驱逐舰之一（另一个自然是“雪风”）。既可以通过稀有驱逐舰公式来建造获得，也可以在北方海域、西方海域的日常海域中掉落获得，其中最适合新人提督的便是在2-4-1点刷。其入手难度相比“雪风”更为容易一些。

作为新生代驱逐舰的“岛风”，在数值上全面超越普通的驱逐舰，即便是一些二改的驱逐舰，也难以超越她，可以说是驱逐舰中的绝对主力舰。遗憾的是，虽然“岛风”人设上也绘有五联装鱼雷发射器，但是“岛风”改造后并不带有这一鱼雷武器。五联装鱼雷被安排在重雷装巡洋舰“北上”型上了——虽然历史上“北上”大魔王实际并未装备过五联装鱼雷发射器。

舰娘

“岛风”的人设格外的暴露性感，尤其是用Z旗做成了T字裤，让人有些哭笑不得。与服饰上的成熟性感相比，“岛风”的性格实际上却是相当的孩子气，很有些呆萌熊孩子的味道，如此反差也算是“岛风”的萌点之一。

因为是实装的驱逐舰当中唯一的没有姐妹舰的独生子，“岛风”的脾气就有些孤僻，比起与其他舰娘交流，“岛风”往往更喜欢与那3个迷之生物“连装炮酱”一块玩。即便当了秘书舰，“岛风”也时不时拉着提督比赛赛跑，对于自己跑得快的优点实在非常的自矜。“岛风”这种孤僻的氛围，一直到『舰队收藏』一周年时“天津风”实装才有所改善。“岛风”对于自己的技术试验舰“天津风”，便如亲姐妹一般亲热，在官方四格漫画中也最终可喜可贺的跟“天津风”成为了室友。

“岛风”以其性感的造型与面瘫的表情，成功吸引了大批不知情者投身到『舰队收藏』这个世界里，虽然不少提督可能喜欢上其他的舰娘，但是“岛风”作为看板娘实在是劳苦功高，因而至今在pixiv站上“岛风”的标签数量依旧是在所有舰娘中具有压倒性的领先优势。其有些孤僻的独生子设定，也引发诸多同人作者的脑洞。譬如说“岛风”有个口癖是略显呆萌的“喔（wo）”，因而便跟深海栖舰中高贵冷艳的Wo级航母联系到了一起，成为了彼此敌对的CP。又譬如，“岛风”对同样独生子的轻巡“夕张”也会产生她是姐姐的幻想，两人也算是独生子CP。至于“雪风”X“岛风”的CP，则完全是因为游戏初期这两位是唯二的稀有驱逐舰，也是绝对的主力驱逐舰。“岛风”的形象目前已经完全超越了游戏中的原始形象，在广大的同人作品中，你可以看到更多侧面更多形象的“岛风”，这也是『舰队收藏』之所以成功的魅力所在之一。

秋月型防空驱逐舰
Akizuki class destroyer

随着空中威胁的提升，各国海军都开始研制专用的防空舰艇。1935年英国皇家海军率先对老式的C级轻巡洋舰进行防空化改造。IJN最初也试图效仿皇家海军将老式的“天龙”型或5500吨型轻巡洋舰改成防空巡洋舰，但是考虑到IJN运用防空舰主要用在第一线上，老式巡洋舰的防空化难以担当重任，于是考虑新建一型专用的防空舰，这便是乙型驱逐舰的由来。乙型驱逐舰基本以月命名，以首舰“秋月”来说，也就是“秋月”型驱逐舰。

“秋月”型驱逐舰乃是IJN驱逐舰中体量最大的一型，满载排水量接近4000吨，已经与“天龙”型、“夕张”型轻巡洋舰差不太多了，实际上美军也常常将“秋月”型错认为“夕张”型轻巡洋舰。

“秋月”型的突出特征除了体量大外，武备上自然也是别具一格：主要武器为4座二联高倍径10cm高角炮，配合高射装置与对空电探，可以形成较为强大的对空火力网。原本设计并不布置鱼雷兵器，结果（海军）军令部人认为，既然是驱逐舰，怎么可以没有鱼雷兵器呢？结



果还是硬塞了一座4联鱼雷发射管。游戏中“秋月”型的武器配置以及为何雷装值低下，就是源于此。

“秋月”型最初建造计划为6艘，结果在后续的建造计划陆续安排了后续舰建造计划，最终总计有39艘之多——要知道甲型驱逐舰“阳炎”型、“夕云”型加起来就是不过如此。考虑到“秋月”型建造费用整整比“阳炎”型高出了25%，以及IJN将“岛风”型数量基本砍完，可见IJN也越来越意识到舰队防空的重要性，然而在战争后期美帝强大的实力碾压面前还是没啥卵用。战争结束时，“秋月”型建成12艘，这也是IJN最后一型量产化的大型驱逐舰。

秋月型1号舰





历史与游戏

“秋月”，自然就是秋天的月亮。本舰为“秋月”初代目，二代目、三代目都是战后海上自卫队的护卫舰，尤其是三代目“秋月”也是海自新一代的防空驱逐舰首舰。

1940年7月于舞鹤海军工厂开工，1941年7月下水，1942年6月竣工服役，未能赶上中途岛作战。服役后，“秋月”与“吹雪”型的“胧”一同护卫航母“瑞鹤”，前往北方海域支援北方部队，这一作战中途而返。随后“秋月”南下抵达拉包尔，编入机动部队主队。9月，秋月编入第十战队，不久又编入外南洋部队。10月，“秋月”与2号舰“照月”组成第61驱逐队，但是“照月”基本伴随机动部队行动，而“秋月”则继续担当护航及补给运输任务。萨沃岛海战后，第四水雷战队旗舰移到“秋月”。

1943年1月，“秋月”担当了第十战队的旗舰，负责指挥对瓜岛的运输作战。同月，“照月”从第61驱逐队除籍（此时“照月”已经沉没），“秋月”3号舰“凉月”与4好舰“初月”则加入第61驱逐队。“秋月”在护航任务中遭遇美军潜艇袭击，不得不辞任旗舰，返回本土修理，并借此机会更换、增加武器装备。10月，“秋月”返回一线，继续担当运输护航任务。

1944年6月，马里亚纳海战爆发，“秋月”编入机动部队本队，直接护卫“翔鹤”、“大凤”等舰，亲眼目睹了“翔鹤”、“大凤”的覆灭，参与了救援“翔鹤”的舰员。10月，“秋月”作为小泽机动部队的一员，参加莱特湾海战。小泽机动部队此时已经空有虚名，其作战任务也只是吸引美军主力注意，为水面舰队打击盟军的登陆舰队打开局面。美军果然上钩了，只不过这鱼饵却是吐不出来了，美军强大的航空兵攻击下，小泽机动部队彻底走向了覆灭。“秋月”在猛烈的空袭下也招架不住了，舰上的氧气鱼雷发生诱爆，很快就在烈火与爆炸中沉没，其幸存者多由“槙”号驱逐舰搭救。

游戏中，“秋月”于2014年11月14日秋季活动“发动！渾作战”中作为E-2通关奖励而实装。目前为止，“秋月”尚仅在15年秋活中实装过一次掉落。同时实装的还有“对空 cut in”系统，秋月作为专用防空舰，可以更为方便搭配对空武器，实现“cut in”效果，提高防空效率。“秋月”的出现，可以大幅提高舰队的防空威力，这对于对付减轻途中的航空压力非常具有效果，可以说是必须育成的主力防空舰。“秋月”比起普通驱逐舰，hp跟装甲都相对较厚，但是雷装值却大为削弱，因而“秋月”就适合采用双对空绿炮+对空电探的组合。在现有防空机制下，“秋月”发动 cut In暴击时，毫无疑问可以减轻很多对空压力。

舰娘

“秋月”在人设所采用的要素多有与“大和”的形象设计相仿，因而有“小和”之称。“秋月”所喜爱的长 10cm 高角炮酱，则是继“岛风”的“联装炮酱”、“天津风”的“联装炮君之后的又一“迷之生物”。”秋月外表虽然可爱，但是性格却相当沉稳而具有一定威严，这大概曾长期担当战队旗舰的缘故吧。对待提督也不会赤果果示爱，而用的是“今夜月亮真美”这样的日式告白。

大概是“秋月”历史上服役时已经是日本帝国摇摇欲坠之时，海军的供给也由此变得清贫，因而“秋月”的厨艺可以说是朴素无华。

虽然“秋月”历史上姐妹不少，但是游戏中其姐妹舰的实装却姗姗来迟。“秋月”在报时台词里念念不忘的“初月”、“凉月”至今都尚未实装。因而在凑 CP 的时候，实际很多同人都是把“秋月”与“胧”凑到一起，因为“秋月”服役最初便是与“胧”一同担当“瑞鹤”的护卫。随着“照月”的实装，“秋月”x“照月”的组合也开始热闹起来。(历史上，两舰在一块的时间的确很短，所以“秋月”没有记住这个妹妹。)

秋月型 2 号舰



历史与游戏

舰名意为“光辉照耀的月亮”。虽然不算是季节性词语，但是日本的和歌当中“照月”往往会与中秋圆月相联系起来，带有秋天的色彩。战后，海自两度使用这舰名，每次都是作为“秋月”型驱逐舰 2 号舰。最新的“照月”更是同样是防空驱逐舰，而且担当宙斯盾驱逐舰“雾岛”的护卫——二战时的“秋月”就曾担当过战舰“雾岛”的护卫。可以说是，这也是具有非常悠久传承的舰名。

1940 年 11 月于三菱重工长崎造船所动工(这也是目前游戏实装的唯一一艘在该厂建造的驱逐舰)，1941 年 11 月下水，1942 年 8 月竣工。

“照月”原本计划与“秋月”、“初月”编组为第 27 驱逐队，与航母“凤翔”及 2 艘改造航母组成第 7 航空战队。等到“照月”竣工时，中途岛战役已经结束，南云机动部队全灭，IJN 必须重新调整舰队编组。

1942 年 10 月，“照月”与“秋月”组成第 61 驱逐队，隶属于第三舰队(新编的航母机动部队)第十战队(机动部队护卫舰队)，南下抵达特鲁克基地。随后，“照月”作为航母机动部队的护卫，参加了南太平洋海战。本次海战中，“照月”在护卫“翔鹤”之时也受到近失弹的爆击而受创，战后返回特鲁克基地由“明石”进行应急修理。南太平洋海战后，第十战队转入第二舰队的指挥之下。11 月，第十战队编入挺身攻击队，从特鲁克出发前往瓜岛海域，参加了第三次所罗门海战。本次海战中，第一夜战“照月”与“雪风”等多舰留下护卫失去航行能力的“比睿”，最终目睹了“比睿”的最期。第二夜战中“照月”与“朝云”等护卫“雾岛”，直至“雾岛”战沉，“照月”搭救了“雾岛”的幸存者。



偶尔会带有“かも”的口癖。因为历史上是在夜里被伏击而沉没，“照月”虽然有点讨厌夜晚，但是真到晚上却也非常警醒。同样，因为鼠运输作战的失利，“照月”对“鼠运输”也是抱有一定的抵触情绪。

虽然历史上与“秋月”在一起的时间极短，但是不妨“照月”在游戏中依旧非常依恋“秋月”姐姐（虽然游戏中“秋月”都快想不起这个妹妹），这大概是 2 号舰总是姐控的设定吧。不过，作为目前唯二的防空驱逐舰，这两人的 CP 也逐渐在同人作品中常见起来了。另外，“照月”在鼠运输作战中，也曾与“长波”等搭档过，因而报时台词里也提到了“长波”。

第三次所罗门海战失利后，IJN 开始利用驱逐舰等快速舰艇搭载运输桶对于瓜岛进行补给作战，即为“鼠运输”。12 月 7 日，“照月”编入增援部队（由第二水雷战队指挥），并担当了第二水雷战队的旗舰。第三次鼠运输作战失利，“照月”前往掩护大破的“野分”返回肖特兰泊地。12 月 11 日，瓜岛增援部队几乎全军出动，开始第四次鼠运输作战，“照月”作为旗舰编入其中的警戒队。是夜，警戒队遭遇美军鱼雷艇部队的伏击，“照月”被命中两雷而大破起火，田中司令也受伤，不得不将旗舰移往邻近的“长波”。考虑到情况恶化，“照月”在全员退舰后选择了自沉。第四次鼠运输作战依旧成果不佳，加上损失惨重，大本营终于决定放弃瓜岛。同时，田中也因此事被调离了前线，从此不再执掌舰队指挥权。

“照月”沉没后，“初月”、“凉月”加入了第 61 驱逐队。因而在第 61 驱逐队中，唯有“照月”与其他三舰关系较为浅薄。

游戏中，“照月”于 2015 年 8 月 10 日夏季活动“第二次 SN 作战”中，作为 E7 通关奖励而实装，也是目前入手难度最高的驱逐舰——本次夏季活动难度之高，让不少老提督都为之咂舌。对于错过“秋月”的新提督而言，“照月”也是他们目前获得防空驱逐舰的唯一机会，可惜本次活动甚为不友好，新提督要入手“照月”更是困难。

在数据与运用上，“照月”与“秋月”基本一致（防空略低于“秋月”），对于没有“秋月”的提督而言，无疑是一大救赎。

考虑到“照月”至今尚未实装掉落，当初错过夏季活动的话，提督们恐怕也得等上好一阵子才能再入手“照月”。

舰娘

如果说“秋月”是“小和”的话，那么“照月”又会是什么呢？无论从发色发型，还是姿态模样，“照月”毫无疑问都让人联想到是小一号的“陆奥”，甚至“照月”软绵绵的性格，也与“陆奥”的温和性格相一致。因而“照月”就有“小陆奥”或“陆奥女儿”的别称。同样与“陆奥”一样，“照月”的立绘也充满了色气，这大概是原画师自己所言的：“2 号舰的身体总是该色色一点”。

“照月”性格上一方面有“秋月”的那种乐观开朗，另一方面却也显得有些天然稚嫩，其中的一个特征便是与“秋津洲”、“高波”一样

未来展望

『舰队收藏』运营已经 2 年多了，IJN 的绝大部分驱逐舰以上的舰艇都实装了，目前游戏发展方向，一则是进一步拓展舰娘的种类，最近两次活动实装“水上艇母舰”与“高速补油船”就是范例，二则也在逐步完善海外舰的布局，譬如前次活动的“西南风”。相信不久的未来，会有越来越多国家的舰娘加入到『舰队收藏』的大家庭来。到时候，指不定游戏本身也将迎来不得不破茧成蝶的新阶段了。▲

镇守府通信

Guardian harbor Times

刚刚结束紧张的秋季活动的 12 月，是个并不能安心化作仓鼠提督冬眠的月份。伴随着活动结束的维护，立即就实装了舰娘圣诞立绘，以及初风、江风、谷风、大淀以及利托里奥的限定掉落。这样频繁的更新立绘，官方画师们都没在 C89 出新本的原因就是 DMM 的压榨么？！（岛田姑且不论，其实玖条还是有出碧蓝幻想主题新本的）。当然比起立绘，更惊人的是本次季节限定语音的空前实装规模。又及，等级上限从 150 提升至 155 也强烈刺激了无数大佬的肝脏……

圣诞立绘

其中涟的蛋糕豪华度较去年有所提升，鞋子也追加了一个装饰球。不过比起意呆利船的趣味度来说就远远不及了。利托里奥圣诞立绘旁边的罗马样式雪人因其呆萌感和圆润度迅速成为了舰娘群中常见的表情包素材，至于中破立绘的雪人融化的笑果就更让人不得不叹服じじ老师作为军武娘专精画师的实力。另外，事后对比利托里奥和其改造后意大利的立绘的话会发现改后红白对空识别色围巾被围到了雪人罗马身上，既增加了露出度福利度，也体现了舰娘间的姐妹情，诚构思巧妙。



◀相比起利托里奥，意大利背后没有围巾，增加了露出度。

新年大规模立绘与语音实装

另一项重头戏就是年底的和服立绘和季节限定语音了。分两批实装的“大扫除”和“新春问候”语音涵盖了官推声称的“百二十只”的大部分提督的本命舰娘们，大家都有糖吃。庞大规模导致至截稿为止还没能达成语音全部收集……



捞素材活动

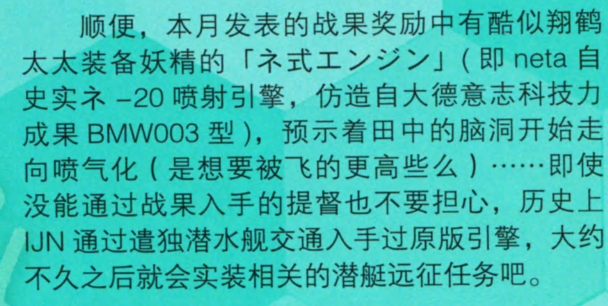




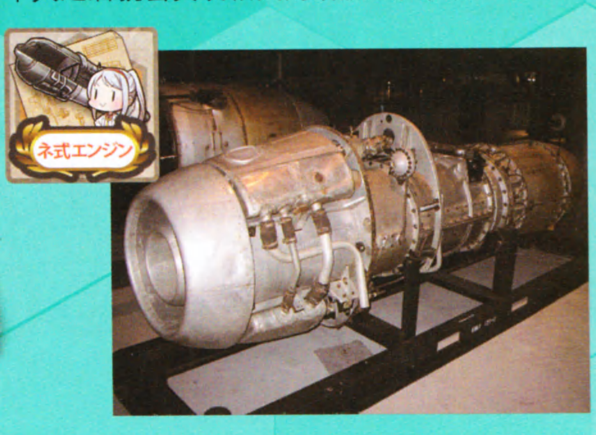
年底假期多？那就拿来肝舰娘吧！一定是出于这样考虑才在 12 月里实装了这么多可捞的舰娘和道具。到今年去北方酱那里抢圣诞礼物箱毫无疑问已经成为定番，不过幸好还实装有间宫的装饰材料为北方酱分担压力。所幸，在实装的同时官推也明确说明了捞素材效果提升的道具为提督们降低难度，比起秋刀鱼素材来说还是轻松了些。

1月3日晨官推最新消息

在坊之岬的朝潮型驱逐舰毫无疑问就是 12 月月中官推已经透露的著名毒舌役霞号驱逐舰了，至于另一只据称与文月一起活跃的睦月型则有可能就是同属第 22 驱逐队的皐月。当然如果不是长期用睦月队刷东京急行刷出很高练度了顺其自然改二的话，还是不急于祭起大发动肝为好。毕竟即使专门练到改二大概也很难带出门参与高难度海图作战。



顺便，本月发表的战果奖励中有酷似翔鹤太太装备妖精的「ネ式エンジン」（即 neta 自史实ネ -20 喷射引擎，仿造自大德意志科技力成果 BMW003 型），预示着田中的脑洞开始走向喷气化（是想要被飞的更高些么）……即使没能通过战果入手的提督也不要担心，历史上 IJN 通过遣独潜水舰交通入手过原版引擎，大约不久之后就会实装相关的潜艇远征任务吧。



请问您今天要来点“黄金拼图”吗？

代表四格漫画界“颜值”的原悠衣和 Koi（上）

Is the Order a Golden Mosaic?

■文／完蛋了的国王
■责编／白石 ■美编／塔里



▼ 原悠衣与 Koi 的联动插画，两人合作得天衣无缝，完全看不出一点违和感

四格漫画也要拼"颜值"

Yonkoma also need beautiful face



提到四格漫画的作者——其实就连同四格漫画本身——给人普遍的印象就是并不受舆论的待见，是一个长期遭受忽视的创作群体。这当然与四格漫画这种载体的特性有关，不仅内容简单、形式单一，且对作者的画技并没有什么要求，导致作者的存在感很弱也就不足为奇了。再后来，四格漫画遇上了"动画化"这个风口，一批作品一飞冲天，仿佛身价一夜间不同了，但与作品的人气节节攀升不相符的是，作者个人名气增长的幅度与之不成正比。不说别的，就说四格漫画改编动画的元祖作品『阿滋漫画大王』好了，有几个人能脱口而出作者的尊讳呢？其实四格漫画家长期以来受到轻视的一大原因在于其作画实力与普通漫画家的差距，虽然一般漫画界也有不靠画风画功吃饭的漫画家——早年尤为如此——但终究是少数派，当初『进击的巨人』刚开始屠杀各大书店销量榜单时，嘲讽作者业余水平画技的声音也是不绝于耳的，春风得意如谏山创也不敢无视这种嘲讽，心安理得地继续他的"草稿流"，有钱了还是要把助手人数补起来，把作画质量搞上去。然而四格漫画的问题其实并不出在作者的态度上，而在于创作形式本身的限制，再华丽的画风挤不进小小的四个方格内亦是枉然，所以过去鲜少有专职四格漫画家在画技上强做文章的。但很少不代表没有。画风并不比本人漂亮多少的美水·幸运☆星·镜姑且都发表过个人画集，『A频道』的作者黑田bb还上过作画教学类的电视节目呢。要知道笔者的这个专栏再怎么降低门槛也不会介绍些完全不靠画技吃饭的主，否则就失了这个栏目的主旨了。任何领域都有其所谓某一方面的佼佼者，四格漫画领域也不例外，以画技而论，首推的当然是现今各领半边风骚的原悠衣和Koi这两位。

四格漫画也要拼"颜值"，追究这一现象的源头，仿佛也是从原悠衣出道那会才隐约出现的，或者更确切地说是从『轻音少女』的爆红为起点，众所周知是京阿尼把原本默默无闻——现在依旧默默无闻——的『轻音少女』漫画原作改成了后来千万萌豚观众心目中"活着的意义"，这一蜕变首先是从大刀阔斧地改良画风开始的，说到底人们膜拜的终究是堀口悠纪子而不是かきふらい（小姐哪位？）。但自从『黄金拼图』及其后辈作品『请问您今天要来点兔子吗？』开始，观众除了记住作品搞怪的名字以外，也记住了漫画家的名字而不是哪个动画公司的哪个人设画师，这不消说是一个颜值得一书的里程碑式的事件。要知道即便名声远播如美水镜，在『幸运星』最红的那段时期，京阿尼的人设兼总作监堀口悠纪子的名气也足以与美水老师平起平坐。以堀口为代表的动画师为四格漫画改的博兴做出了不朽的贡献，这个高帽子他们是戴得起的。正是四格漫画改编动画的大红大紫反哺了整个四格漫画领域，这才有了原悠衣、Koi等人的崛起，从这层意义上说，原悠衣们更应该以堀口悠纪子为榜样，而未必是效仿美水镜之流。其实说到底推动四格漫画家们改良画风，提升画技的最大动力就是让作



▲『黄金拼图』单行本第1卷发行纪念小册子的封面绘，这是原悠衣第一次向读者全面展示自己的插画水准

▲『まんがタイムきららMAX』2011年9月号封面绘

品更卖钱，其中颇为直观的一条途径就是萌系四格漫画大本营芳文社一贯以来的一种做法，就是让一本杂志上人气最高，画功也最出众的漫画家来长期执笔杂志封面绘，此举等于是给了漫画家垄断曝光率的机会，有能者当然无不竞相为之。原悠衣就曾制霸『まんがタイムきららMAX』封面绘长达27期之多，为杂志创刊以来之最，堪称货真价实的看板级漫画家，而现如今这个记录眼看就要被Koi打破，后者的这一数字已经涨到23期，且仍在连庄中……这只是四格漫画家人气的一个侧面，但这个侧面足以反映漫画家的画力有几斤几两。能独霸杂志封面绘这么久，插画作品的数量自不待言，原悠衣和Koi都是拥有个人画集的四格漫画家，遑论原悠衣已手握两本画集，仅凭这一点就足以跨过笔者这个专栏的门槛了吧。当然原悠衣和Koi这对“好姬友”能拥有现如今不相上下的实力与地位，归根结底是源自于各自颇有些特色的成长经历，并不能为同业者所广泛复制，甚至可以说有些方面与主流反其道而行。但两人的成功之路却又惊人相似，且应了物以类聚人以群分的古话，两人终究还是成了好朋友，而并不视对方为首要竞争对手。以上种种成就也好，事迹也罢都是令笔者一直记挂着两位创作者，并计划为两人合写一个专题的原动力。

总之，北海道是个神奇的地方

Hokkaido is a good place

虽然以上东拉西扯讲了不少的题外话，但本章节的开头笔者还是打算先从一些题外话入手，先来聊聊四格漫画创作动机的话题。萌系四格漫画的历史虽谈不上悠久，毕竟老祖宗可以追溯到江户时代由西欧传入日本的“格子漫画”，如果以1923年『东京朝日新闻』刊登最早的竖排版四格漫画算起，本格四格漫画也已经有90多年的历史了。创作四格漫画的初衷就是在大众媒体上给读者提供消遣，早年最普及的大众媒体莫过于报纸，因此四格漫画最初是以日报连载的节奏为准则的，这当然首先要求漫画家能确保创作效率，而且反正报纸的印刷质量也高不到哪里去，读者又是劳苦大众为主，对画风画功反而没什么要求，越草根越有生命力。很多人可能都听说过日本篇幅最长的TV动画『海螺小姐』，画风极为简约古典，但很少人知道『海螺小姐』的原作是曾在『朝日新闻』上连载的四格漫画，总共画了6477期（已完结）。但这个数字跟眼下日本生命力最强的四格漫画『暖暖君』的15451期（已完结）相比简直是小巫见大巫，而目前日本仍有三部尚在连载中的篇幅超万期的四格漫画，这在一般漫画界根本是无法想象的天方夜谭。正因为是如此司空见惯、唾手可得，且不拘一格的作品，四格漫画才会受到舆论长期的轻视，认为那不过是让大众茶余饭后聊以消遣，给报纸填填版面的“边角料”，而大多数四格漫画家也甘于充当这种生产“边角料”的角色，并不像他们在一般漫画界的同行们那样常常靠作品名留青史，现在世上谁人不知鸟山明，却又有几人知晓『暖暖君』的作者佃公彦呢？这之后，萌系四格漫画在90年代末悄然出现，但也在很长一段时间





内被视为萌系漫画的“边角料”而长期不受重视。1999 年开始连载的『阿滋漫画大王』有幸于 2002 年挑战 TV 动画的舞台，登堂入室，永载史册，那也只是独立的个案，在此后多年里这个纪录都始终定格在“1”这个尴尬的数字上而毫无突破，这期间出道的四格漫画家们当然不奢望名利双收，大多勉强糊口而已，其群体的狭隘，创作欲望和斗志的低下可想而知，如果再有人不切实际的去追求画风画功，那无异于自寻死路。

既然四格漫画原本就是平民漫画，草根漫画，甚至屌丝漫画，那么其关注的主题自然也应该是从日常生活中而来的庶民题材，所以现今把很多四格漫画归到日常类漫画里就感觉怪怪的，反言之有多少非日常类的四格漫画呢？叫“空气系”倒也不失为一种办法。庶民题材的取材最简单，漫画家根据自己的生活经历萃取精华部分加工成漫画捏他即可，此为最常见的四格漫画题材，『暖暖君』、『海螺小姐』之流均系这个路数。轮到萌系四格漫画当道，也不外乎这个调调，目前暂时保有史上最长萌系四格漫画头衔的『迷糊餐厅』笔者也曾着笔墨介绍过，既有着职场漫画之名，也有着日常情景漫画之实，舞台是日本大街小巷随处可见的家庭餐厅，作者高津カリノ就算没在家庭餐厅打过工，那起码也吃过不少回，对于店家环境、菜色、服务员作态等等细节自然是了然于胸，再配上些随处可见的高中生模样的恋爱喜剧，一部『迷糊餐厅』也就基本大功告成了。高津后来还画了一部描述地方上公务员工作日常的漫画叫『跟班 × 服务』，学生时代就以漫画家为目标的高津恐怕从没有过公务员经历，但照样能模拟个六七分像，说明只要有足够的生活经验，配上一点点实地取材，以漫画家的这点平头百姓的资历，应付个四格漫画是绰绰有余的。同样的例子还有很多，比如前两年有一部改编成动画的『恋爱 Lab』，描写的是几个贵族女校的妹子闲来无事组织社团活动研究“恋爱是麻回四儿”的无聊小故事。但看过两集动画就会隐约发现这群大小姐好像并不那么“高大上白富美”，骨子里透着股村姑味，那也不能怪作者宫原るり，人家就是乡下地方岐阜县出身，一辈子住在老家没去过大城市，怎么知道真正的大小姐是神马模样？况且宫原画『恋爱 Lab』时已经是个 35 岁的已婚大妈了，笔触还要模拟成十几岁的高中美少女来打情骂俏，你特么在逗我？还是那句话，有个六七分像就过关了，宫原大妈自己没有过贵族女校的经历，也不可能冒着吃牢饭的风险潜伏到女校去采（tou）风（kui），那起码从身边的熟人，或者电视游戏里能取材一二吧，事实上她就把姐姐的女儿作为原型给画进漫画里去了（“救命！阿姨常常用奇怪的眼神看我！”）。所以说到底，四格漫画家只要善于发掘身边的题材，有提炼的能力，幽默感还行，画力也过得去，想要在主流杂志上出道并非难事，至少没有一般漫画界这么难。



▲单行本第 2 卷 Melonbooks 版的特典插画

可偏有人不打算这么干。这人叫原悠衣。

原悠衣的创作立足点从来就不是她的日常生活，她不会像高津、宫原那样把自己老家生活的身边事当做捏他画进漫画里，她甚至压根就没有提起过自己的家乡。原悠衣的老家在哪里？大名鼎鼎的北海道札幌市，跟高津カリノ，跟“牛姨”荒川弘都算得上是老乡。高津画的是“北海道某个随处可见的家庭餐厅里的打工仔打工妹”，是“某地每天干着鸡毛蒜皮小事情的清贫公务员”，而牛姨则把在老家中川郡幕别町务农时的往事画进了『银之匙』里，给猪啊牛啊起名字，大家做好朋友，说穿了都是一个路数，那就是以自己的立足点为本来创作身边的物语。原悠衣却从不信这套，她觉得自己其实是个错生在这日本偏远之地的外国人——确切地说是外国少女，而且必须是“KING 八滋”（什么？跟新八基有什么关系？那种事情谁知道啦，只是读起来有点像而已。另外，空知英秋好像也是北海道人）。然而每每在镜中看见自己典型东方人的脸孔，外加怎么染都还是黑到根源里的头发，都不免让她有些气馁。天了噜！到底是自己不正常？还是这世界不正常？结论还用



▲『まんがタイムきららMAX』2012年6月号封面绘

说，那当然是后者。即便患上了名为“金发少女”的不治之症，那也不代表这个世界就不疯狂。反正说这话的是尼采，不是我。好了啦，骗你的。

书归正传。原悠衣出身于北海道，这块日本最北的领土、也是最后被开发的处女地在ACG从业人士们的眼中恐怕并不仅仅只是一个旅游胜地，或者农产品生产地这么简单。如果以相对数量而言，北海道一地为ACG业界输出的专业人才在日本全国也是绝对排的上号的，其中尤以作画型人才为甚，各方面的代表性人物简直信手拈来，如插画家安田朗、KEI，漫画家空知英秋、荒川弘、安彦良和、叶恭弘，动画人湖川友谦、安藤真裕、今敏、洼冈俊之、mebae等等，就连叱咤风雨的游戏界大佬岩田聪和高桥名人也都是北海道札幌市人士，单纯列举出这些名字就足可见北海道人在日本ACG产业的版图里举足轻重的地位。某地盛产某一方面的人才其实与当地的风土和氛围极有关系，北海道的旖旎风光和纯朴民风自不待言，在陆续涌现出一大批ACG方面的优秀人才后，北海道很多地方的就业指导和职业培训也在明显向着二次元方向倾斜，本地培养的新人出道后也更容易受到同乡前辈的提携而更快融入业界氛围中。举几个显而易见的例子，动画作画界无人不知的前辈大佬，“湖川流”创始人湖川友谦毕业于北海道远轻高中，安彦良和正是同一所高中高他两届的学长，两人后来一同投身动画界，互勉互励，双双成为北海道人在日本ACG产业中的代表性人物。成名后的湖川友谦自立门户，广收门人，弟子中就有远轻高中的后辈学弟恩田尚之（代表作：PSYCHO-PASS），以及洼冈俊之（代表作：偶像大师），二人也都是以作画见长而广为业界所熟知。又如SQUARE

▲原悠衣初画集『Hello! Angel.』的封面绘

▲原悠衣在C82时创作的同人全家福，画中的角色出自多部不同的作品，需要大家好好认一认

ENIX旗下的『少年GANGAN』在一举捧红了“牛姨”荒川弘后，越来越多北海道出身的漫画家被陆续挖到该杂志社麾下，曾在『YOUNG GANGAN』最为活跃的两位招牌漫画家高津カリノ和岩原裕二也都是北海道人。自从原悠衣走红后，她的母校札幌漫画・动画学院便不失时机地把她捧为学校OG里的看板人物，以此来招揽生源，这种现象在整个北海道ACG教育界都极为普遍，想来在原悠衣青涩的学生时代也曾收到过不少印有诸如“著名漫画家XXXX是本校引以为傲的毕业生！”之类广告语的招生简章吧，她有否梦见自己有朝一日也能成为招生简章上的看板人物呢？或许还真有过吧。

原悠衣的漫画家意识觉醒得确实很早，早到什么程度呢？小学五年级时就已经在用专业漫画用稿纸练习作画了。画材对于成年人而言尚且是一笔不小的开支，对于一个小学生来说那几乎就是零花钱的全部去向了。成为漫画家是原悠衣一直以来的梦，但想画什么样的漫画却也是她心中一直以来的困惑，似乎从很早开始原悠衣就隐约意识到自己并不是想象力与文学功底兼备的少女，她擅长幻想，却很不擅长讲故事，作为习作所画的短篇总是显得支离破碎，编写台词更是让她费劲了脑筋而始终不得要领——即便是在她日后成为一位畅销连载漫画家后仍不免时常为四格漫画的高密度台本量而犯愁。但单纯的原悠衣总是怀有一种朦胧的憧憬，即便在很长一段时间里都无法具象化，却依旧能坚定不移地成为她的动力，那就是想画一画关于异国少女的故事。

撇开摩天大楼林立的大都会不谈，北海道可能是全日本最像欧洲的地方。北海道的发展史上留下过很多外国人的足迹，北海道的开发始于明治维新以后，正是欧化的风潮开始席卷日本列岛之际。在北海道这片未知的新天地里，那些从外国聘请来指导建设的各领域的人才可以更无拘无束地施展自己的抱负，将西方的经验在这里推广开来，札幌、小樽、函馆等城市依照西方城市的规划而建，大批欧风建筑拔地而起，而在广袤的原野上也出现了一个个过去日本从未曾有过的大型农场，蓄养起了日本人未曾见识过的奶牛和高头大马。这也才有了现在我们去北海道旅行时一定会去看的札幌时计台、小樽运河街、富良野花田，当做手信必买的白色恋人牛奶巧克力、北海道马油等等。不仅在物质方面，在精神层面上，北海道人也曾因为教育家克拉克博士的那一句“Boys, be ambitious”而从此树立起身为北海道人——这一新兴的移民集团——的自豪感和自我认同感。所以说，身为一个北海道人却患上了一种名为“金发少女”的病其实也并不是什么不可理解的怪事。当然，在羊之丘展望台的克拉克铜像前玩玩金发少女cosplay是一回事，把自己想象成国际交流生跨过万里之遥到达地球另一端9个时区以外的英格兰入住当地金发少女的家里并成为好朋友则是另一回事。不管怎么说，在一个平凡的北海道少女与闪闪发亮的英格兰金发少女之间是需要相当大的脑洞去加以维系的，在这个脑洞形成之前，原悠衣还有很多重要的事情要做。

天了噜！魔法少女究竟是什么样子？

How is magical girl like

在报名入学札幌漫画・动画学院之前，原悠衣对于漫画家这份职业唯独只弄清了一件事，那就是画画的基本功要扎实。的确，现代的漫画家大抵都必须具备过硬的绘画基本功，那为什么大部分四格漫画家都没有“颜值”呢？这是因为基本功好不好跟画风靓不靓是两回事，



『少年 JUMP』上本来也没几个画风靓丽的大腕，但基本功大约都还不错。这里说的基本功其实还包含了漫画和插画两方面，漫画技巧自不待言，插画技巧与漫画不太一样，但也需要费时费力去磨练才行，有时候这直接关系到饭碗。一般而言越出名的漫画家插画技巧越好，因为需要他们画彩页画宣传插画的场合特别多，笔头必然很勤勉。

原悠衣自幼就很注重手绘的练习，数码绘起步反而较晚。托原悠衣两本画集的福，可以从里面刊登的大量草稿、线画中体会一二她的手绘功底，众所周知漫画家成名后会请很多助手，到后来上色这种体力活大都由助手代劳，所以草稿和线画反而是最能一窥漫画家笔力的地方。原悠衣的草稿和线画很有插画家的风采，或者说她原本就是漫画家和插画师的双重身份。漫画的草稿一般称为“NAME”，NAME 之后是分镜稿，在 NAME 阶段漫画家就已经要把“格子”的概念融入画稿中了，所以一般都只画出角色轮廓的大概，摆个姿势，配上对话框，写几句台词，NAME 就完成了。草稿极其潦草，是真正意义上的草稿。而插画的草稿则不然，尤其是手绘作业中的草稿，因为下一步的操作就是扫描进电脑然后进行清稿和勾线，所以不仅是角色轮廓，连同表情、衣着、道具等元素都已经清晰可辨，细腻与否全凭作者的笔力，有艺术价值的话作者也会乐意将其收录进自己的画集里。原悠衣早期作画以手绘加 Photoshop 为主，后期换为 SAI 一本到底，体现出其古典、简约的一面。拥有一半漫画家灵魂的插画师考虑问题的角度总是从配色是否简便、作画效率高不高方面入手，而不会把更多精力放到软件功能够不够强大、特效好不好用等等锦上添花的地方。原悠衣对于色彩的掌握是极有一套的，并不复杂，但行之有效。另一项值得投入巨大精力的工作就是角色设定，这是漫画家、游戏原画师、动画师经常接触到的工作，从角色原案的建立到最终角色设定稿定稿需要一个漫长的过程，这是每个漫画家的必修课，自不用笔者赘言。漫画家可以一手握着脚本大纲，一手握着角色设定稿来创作一部作品，但如果脚本是现成拿来的，只要搞定角色稿也能开工，但反之就不行。原悠衣在漫画学院里说白了练得最多的就是 NAME、分镜、人设、用色这些基本功。那么学成以后如何判断一名学员够不够出师资格呢？其实也很简单，看他 / 她能不能拿出自己的原创角色来打动杂志社的编辑们。

▲四格漫画『若叶少女』单行本封面



▲单行本第 3 卷特典插画

难道不应该拿着画好的完整故事去投稿吗？这通常是投稿给大手周刊漫画，或者参加漫画大赏的做法，漫画家里也有擅长编脚本和不擅长编脚本的两类人，原悠衣自然属于后者，与其用超烂的故事主动要求编辑毙掉自己，还不如展示下自己的画风和精心设计的角色，运气好的话一样能混到个出道的机会。原悠衣的运气就不错。

当年她给杂志社投去的第一张稿件现今也已经收录在了画集『Parade』中，让粉丝们有机会领略十多年前原悠衣的画风。这是一张彩色铅笔上色稿，在一圈由荆棘围绕而成的古怪


▲出自『黄金拼图』漫画单行本第3卷

心形外框里，大小不一地画着三个孩子的半身和全身肖像，在画面中占有较大比重的两个少年在笔者看来其实无关紧要，重要的倒是站在近处的娇小少女的身影——是的，正如你所猜测的，这是一位金发少女，而且柔顺的金色长发一直垂到了腰际。少女身着的蓝色开襟外衣和辫子上的头饰有着同画框一样古怪的类似荆棘的锯齿形状，但里面的纯白色连衣裙又显得很王道。画集里还刊登了另一幅时间更久远些的习作，画的也是一位身着蓝白相间可爱洋装的金发少女，少女的怀中抱着一只巨大的白兔玩偶，腰间还挂着一本类似魔导书的古书，似乎是在描绘作者心目中爱丽丝的形象。老练的构图和可爱的笔触让原悠衣的画更容易引发好感，但作者的画风并没有让人眼前为之一亮的特别之处，至少受过正规训练的女性画师都能画出这种不带有个人风格特点的作品。倒是纯手绘的作业方式引起了笔者一点点注意，她的上色手段也很丰富，彩色铅笔、水笔、水彩不拘用哪一种。原悠衣似乎想通过这种方式告诉编辑，自己其实在基本功方面相当过硬。我们不得而知原悠衣当初把她的这些画稿投到了哪些杂志社，又得到了何种反馈，只知道从结论上说她的努力并没有白费，竟真有一家杂志社通过她的插画认可了她的实力，并给了她刊登漫画作品的机会，这家杂志叫『月刊 COMIC BLADE』。

同大多数在大手刊物的夹缝中求生存的二三线杂志一样，『月刊 COMIC BLADE』也是由一些有过大公司背景的野心家们搞出来的产物。2001 年 6 月，保坂嘉弘从 ENIX 出版事业部部长的宝座上引退，纠合了一批对 ENIX 心怀不满的老员工，雄心勃勃地创办了 Mag-Garden 社与 ENIX 分庭抗礼，史称“ENIX 御家骚动”。半年后 Mag-Garden 旗舰级刊物『月刊 COMIC BLADE』宣布创刊，定位是青年漫画杂志，实际上针对的是涵盖国中到高中的全体男女生的这么一个相对宽泛的读者群体，这是一个混乱而糟糕的定位，意味着少年漫画、少女漫画、青年漫画将挤在同一个平台上连载，读者花一本杂志的钱却往往只能看到三分之一甚至更少的自己感兴趣的内容。况且这样的定位将与多种不同类型的杂志四面为敌，显然不利于自己的生存。不过反过来说，杂乱无章的选稿标准对那些名不见经传的新人漫画家们而言是比较有利的，在那些同样没有多少经验的菜鸟责编脑袋里，多少都抱有想要凭借自己的“慧眼”发掘一两个黑马作者，靠着一夜间捧红漫画家的成就也让自己跻身名编辑行列的幻想。不过『月刊 COMIC BLADE』的连载阵容也并非完全没有章法，保坂嘉弘借着自己与老东家的关系，从 ENIX 旗下的一些漫画杂志上接收了一批被“体面地”请出连载阵的漫画家和他们的作品，这种行为我们往往称之为“移籍”。漫画家移籍有着很多种原因，人气的波动、健康状况、原杂志停刊、与东家的相处情况、或者单纯只是漫画家的个人意愿。但“移籍”大多数场合下充当的都是贬义词，其背后的潜台词往往包含“人气不振”、“养老”、“慢性死亡”等含义。但凡事总有例外，比如未来成为『月刊 COMIC BLADE』台柱级作品的『水星领航员』自 2002 年 4 月号杂志创刊号上从濒临倒闭的另一家少女漫画月刊移籍而来连载重开以后，才迎来了其真正辉煌的时代，至 2008 年 4 月号完结的整整 6 年里，这部漫画卖出了 400 多万本，并 5 次改编为动画，几乎成为整个 2000 年代里最具有代表性的治愈系作品。此外也有自产的


▲为 Melonbooks 绘制的特典插画

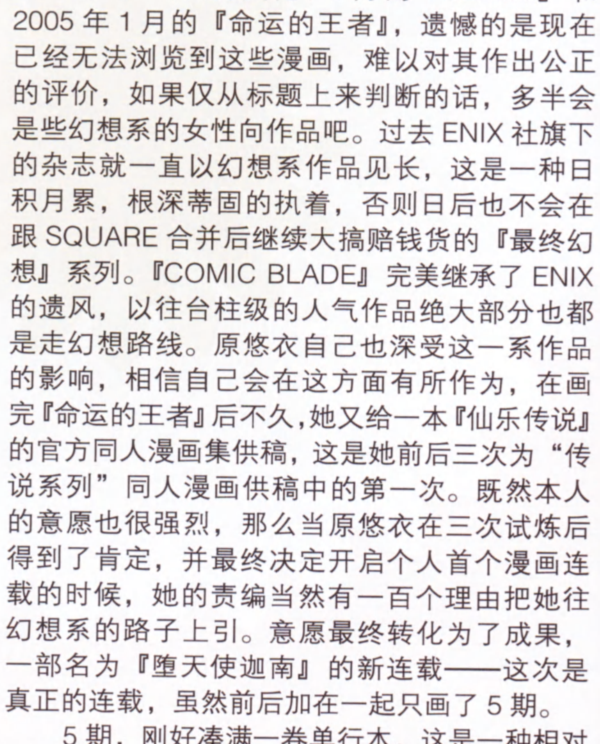
原创作品大获成功的例子，比如从创刊号上就开始连载的『武器种族传说』就画了近 8 年之久，连同外传在内篇幅长达 26 卷，是『COMIC BLADE』上规模最宏大的连载之一，也曾于 2005 年一度动画化。事实上，在度过了最初两年的草创期后，从 2004 年到 2005 年的这段时间，真可算是『COMIC BLADE』的黄金期，不仅发行量冲破 10 万册大关，旗下作品也接二连三动画化，前有女性向作品『新选组异闻录 铁』和『抓鬼天狗帮』，后有少年向作品『武器种族传说』和尺度偏青年向的『人机』，再后来就轮到了男女通吃的治愈系大作『水星领航员』。这一大串陆续走红的眼花缭乱的作品势必多多少少给原悠衣带去了一些影响，否则她也不会在众多的漫画刊物里选择给『COMIC BLADE』投稿。当时就人气而言，在『COMIC BLADE』上占主导地位的其实是少女漫画，ENIX 旗下的少女漫画杂志『月刊 Stencil』在经营出现困境后，仍在连载中的作品就已经陆续搬到了『COMIC BLADE』，此后保坂又从强大的『少年 GANGAN』上挖走了几部处境比较微妙的偏女性向作品，一时间『COMIC BLADE』俨然成为原 ENIX 旗下最好的女性向漫画家们的聚集地。于是乎身为女性新人的原悠衣的出道方向就不可能再有第二个选择了，当初她投稿画作里的两男一女无论怎么看都不会偏出恋爱漫画的范畴吧。

在正式画上连载之前，原悠衣有三次证明自己实力的机会，这三次机会分别代表了三个单话完结的短篇，按照时间顺序分别是 2004 年 4 月的『说谎勇者』、9 月的『GEMINI』和 2005 年 1 月的『命运的王者』，遗憾的是现在已经无法浏览到这些漫画，难以对其作出公正的评价，如果仅从标题上来判断的话，多半会是些幻想系的女性向作品吧。过去 ENIX 社旗下的杂志就一直以幻想系作品见长，这是一种日积月累，根深蒂固的执着，否则日后也不会在跟 SQUARE 合并后继续大搞赔钱货的『最终幻想』系列。『COMIC BLADE』完美继承了 ENIX 的遗风，以往台柱级的人气作品绝大部分也都是走幻想路线。原悠衣自己也深受这一系作品的影响，相信自己会在这方面有所作为，在画完『命运的王者』后不久，她又给一本『仙乐传说』的官方同人漫画集供稿，这是她前后三次为“传说系列”同人漫画供稿中的第一次。既然本人的意愿也很强烈，那么当原悠衣在三次试炼后得到了肯定，并最终决定开启个人首个漫画连载的时候，她的责编当然有一百个理由把她往幻想系的路子上引。意愿最终转化为了成果，一部名为『堕天使迦南』的新连载——这次是真正的连载，虽然前后加在一起只画了 5 期。



▲原悠衣老师的 2016 年新年贺图

5 期，刚好凑满一卷单行本，这是一种相对体面的完结方式，当然一般人都知道通常我们还有另外一种更直白的称呼那就是“腰斩”。腰斩对于新人漫画家而言不过是家常便饭，而在某些采取“末位淘汰制”的周刊漫画杂志社，甚至连曾经最大牌的漫画家都有面临腰斩危机的一天。漫画家或许能承受失败，却不能承受平庸。可『堕天使迦南』无论怎么看都是一部平庸的漫画，被腰斩是在情理之中的。在原悠衣构思的世界观里，世界有人类居住的“下界”和天使、堕天使、死神们居住的“上界”之分，主人公迦南就是一个生活在上界的堕天使，职责是充当牢狱的看守。当有一天迦南管辖的监牢里关押的死神越狱后，迦南不得不冒险降到下界去抓回死神。当幼小的堕天使来到人间，一切都随之发生了改变。乍一看有诸如天使、



▲『黄金拼图』单行本第 2 卷里收录的插画

▲『黄金拼图』动画化纪念插画

堕天使、死神之类的设定，但本作却并非宗教意味浓厚的漫画，其实怎么看都是一部普普通通的“天使在人间”题材的作品，因为原悠衣不可能拥有如此广阔的视野来描绘一部视角更独特、内涵更丰富的漫画。看得出在连载中原悠衣还是在很科班式的推进主线，在第一话介绍世界观，从第二话开始陆续安排新角色登场，不紧不慢地充实剧情。很可惜杂志社方面并不打算给她足够多的发展空间，他们很快就失去耐心并宣判了这部连载的死刑。被迫接受失败结果的原悠衣显得有些沮丧，但更多的其实是迷茫，她觉得『堕天使迦南』或许有机会成为一部不错的幻想题材漫画，可以走治愈系路线，就像『水星领航员』那样受欢迎，但她并不太肯定，有时也会为自己的稚嫩而叹息，无邪的萝莉堕天使与坏坏的死神大叔的故事会受到读者的青睐吗？还是说应该更女性向一点加入更多帅哥角色？事实上『堕天使迦南』的创作契机就是上文中提到过的那张两男一女的插画投稿，那个穿白色连衣裙的金发少女成了迦南的原型，后者被设计成一个外表只有 8、9 岁模样的幼女，留着又长又厚的金发，手中时刻拿着一个造型怪异的十字架，身边还带着一只同样有着金色毛发的谜之宠物。而两个男性角色也都改头换面出现在了新漫画中，其中一个——很不幸的——就担当起了死神大叔的角色，尽管无论怎么看他都只是一个少年，连青年都算不上。当漫画完结后，原悠衣得以摘下代表必胜的头带，卸下一身的负担，单纯以初心来看待自己的初连载时，她惊恐地发现自己不仅在编故事方面毫无天赋，就连人设也显得糟糕透顶，她明明可以把男性角色画得更老成而有型，可以把迦南画得更可爱些，可她竟不知道该怎么做。她的责编几次三番提醒她“可以尝试画出一点魔法少女的感觉”，而她只能在心里暗自思忖：天了噜！魔法少女究竟是什么样子？她印象中的魔法少女还完全停留在“代表月亮消灭你”，难道责编的意思是要改成水兵服？数年后，当原悠衣把近十年前的旧作重新翻出来，并翻新上色然后收录近画集时，她写下了这些评论的话语，凝视着她曾经青涩笨拙的过去，很难想象日后她竟然是靠人设为自己打下了一片江山。原悠衣究竟是如何做到的？▲



▲『まんがタイムきららMAX』2012 年 9 月号封面绘，画中的爱丽丝宛如梦游仙境中的那个同名女主角

不会终结的LoveLive

ラブライブ! School idol project

——曝光缪斯解散谣传背后的颠末＆接力者LoveLive！ Sunshine企划介绍

■ 文 / MZ ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 小茧

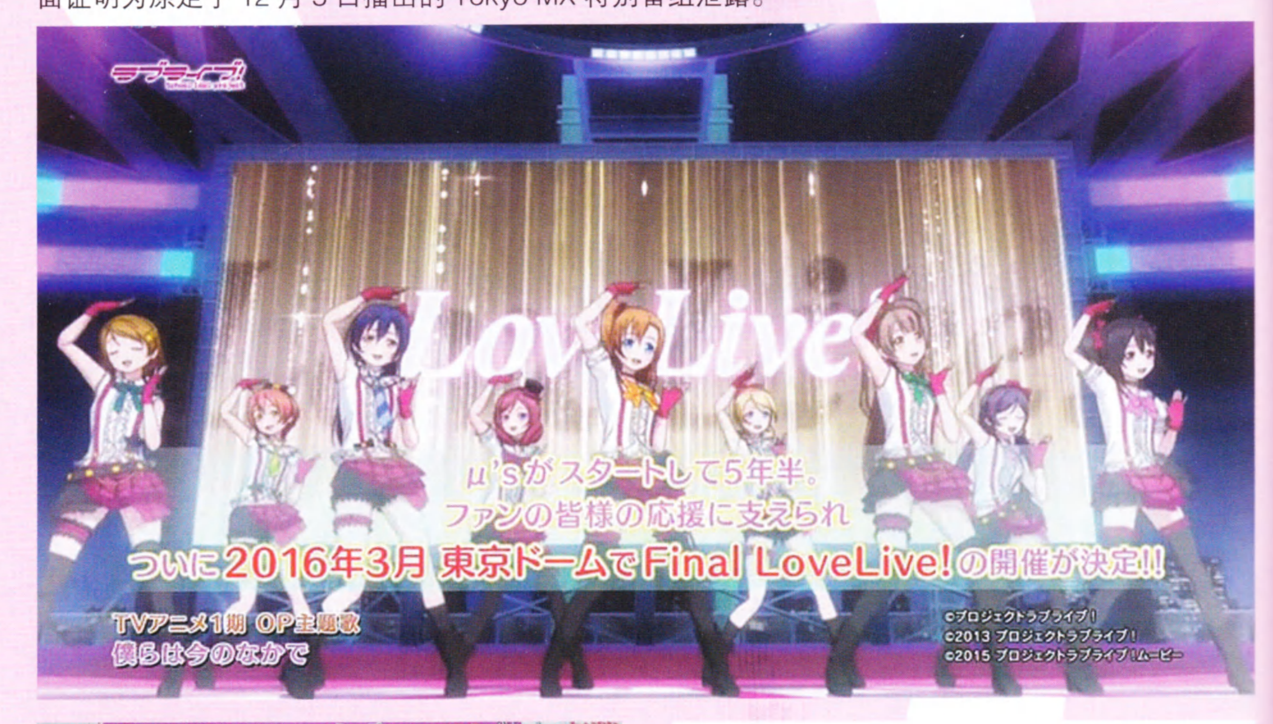
事件起源 LOVELESS WORLD

（编注：希望广大LLer理性面对事件分析）

2015年12月4日晚，就像之前的数次生放送活动一样，声优偶像组合『μ's』的粉丝们纷纷守在屏幕前。等待她们的偶像带来的新演出。而这次有所不同的是，她们即将登上的是『Music Station』（以下简称MS），朝日电视台旗下日本最有影响力的音乐直播节目之一。虽然早在一周前，『μ's』就已经确定将成为日本史上第一个出场NHK红白歌合战的声优组合，并在之前还于NHK演播厅召开过特别live。但此次MS登场并与AKB48，関ジャニ∞等知名艺人团体同台演出，还是让众多Loveliver感慨万千。可是他们此时还想不到，就在一首『KiRA-KiRA Sensation』的两小时后，一则消息直接给了所有Loveliver当头一棒。

当晚11点左右，一张写有“ラブライブ μ'sありがとう project”疑似视频截图的图片出现在微博上。这张截图上不仅写有LoveLive企划接下来的一系列活动，还显示出了『μ's』的下一场单独live的标题和时间地点，其标题“μ's Final LoveLive!”更是被解读为暗示这场live将会是整个企划的终点。这张图片立即被转载至各大社交媒体，由于该图片的出处不明，各社交媒体上的舆论风向均偏向认为这是一则假消息。

然而，接下来的30分钟内，更多相关的视频截图逐渐开始流出。并且视频的源头被网友在直播网站livehouse的一间韩国人直播间找到。该视频中含有大量的官方未公开影像，且原影像被侧面证明为原定于12月5日播出的Tokyo MX特别番组泄露。






Nazuna提督/ことキチ
@NazunaKotori

そういやこのコラ画像を最初に流した奴→@Es1999917
これより前のツイートが確認出来ないですねぇ
謝罪したのかは不明


イース@ことまき推しμ's解散しないで！
@Es1999917

【速報】南ことり役 内田彩が発表「μ'sはまだ解散しません。」

【速報】南ことり役 内田彩が発表「μ'sはまだ解散しません。」

【速報】南ことり役 内田彩が発表「μ'sはまだ解散しません。」

Nazuna提督/ことキチ、イース@ことま









なぜだμ's解散
なぜだ発表前映像流出


うす@ほのかな予感
@asausigu
关注

μ's解散阻止隊っていうのが現れてμ's解散阻止隊を阻止隊っていのうもの現れたらしいので俺はμ's解散阻止隊を阻止隊を阻止隊を阻止隊を阻止隊を阻止隊を阻止隊を阻止隊を阻止隊を阻止隊を阻止隊を阻止隊を阻止隊を阻止隊を阻止隊を阻止・・・

另一方面，这则爆炸性消息也产生了强烈的反馈，“μ's解散”关键词更是一度登上日本推特趋势榜榜首。

为了拯救濒临解散的偶像，几个粉丝站了出来，他们决定……第二天的12月5日，一群不愿接受事实的Loveliver宣称将成立“μ's解散阻止队”随后该关键词也曾一度出现在推特趋势榜榜首。不过与之相对的是，另一群反对者则针对他们成立了“μ's解散阻止队阻止队”，接下来又有了……

而一些造谣者也盯上了这个机会，一名叫做ユイ的用户上传了一张疑似通过审查元素功能修改网页得到的μ's成员内田彩关于μ's没有解散的推特截图，很快就被转发上千次。使得内田彩本人不得不亲自发推辟谣。

5日晚，一些媒体的后续报道称，视频的泄露与相关公司的合约到期有关，但关于泄露的具体原因至今仍没有准确说法。


東京ドーム公演で幕
紅白決まったのに
μ's 来春 解散
特番内で発表

日方反应

在雅虎新闻转载该消息后不久，大量日本媒体同时也引用或转载了这篇报道。一方面，在这篇报道中，将视频泄露的源头指向了中国人，使得一些原本就对中国印象不好的日本网民开始在社交媒体中攻击中国。甚至一些相关STAFF也产生了误解，在5号当日举行的μ's成员pile的三单发售会上，就有STAFF宣称此事为中国人所为。

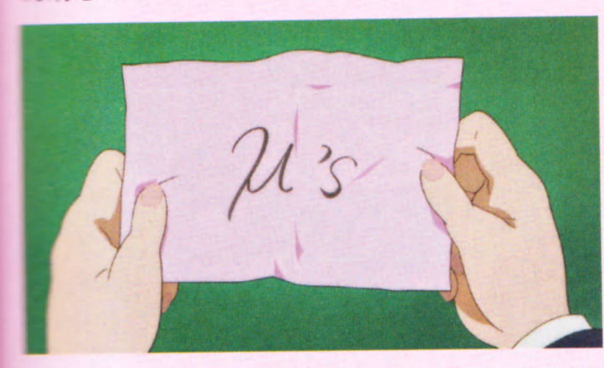
中方反应

原本还沉浸在对MS后AKB成员高桥南被同为节目嘉宾的美国歌手贾斯汀·比伯亲吻事件的讨论中的微博在泄露事件后纷纷炸开了锅。在开始的截图流出阶段视频流出后，有字幕组对流出源进行屏录并添加中文字幕上传BiliBili。尽管随后该字幕组自行删除了投稿并进行了道歉，却也因为事件性质特殊而招来部分网友的攻击。几个微博著名营销号也随之跟进，转载了Final Live的信息。让很多fans更加痛苦的是，原本价格就居高不下的16年1月μ's上海fanmeeting在Final Live消息流出后价格更是一路飙升，达到新高。原本因为抢票，春运等因素的影响而动员力被打折扣的这次活动在消息流出后热度飙涨，甚至让主办方不得不临时追加开放了场馆的五层看台坐席。

原因猜测

NO BRAND GIRLS

稍有了解的朋友大约知道，『LoveLive』是由电击G's magazine，Sunrise，Lantis三家公司于2010年共同推出的虚拟偶像型Mediamix企划。而该企划发展到今天的历程也称得上是历经坎坷，从最初Comike上无人问津的展台，到入选NHK红白歌会出场阵容；从首张单曲434的惨淡销量，到Best Collection问鼎ORICON周榜冠军；从三单庆功会上动画化的愿望，到后来打破日本深夜动画剧场版票房记录的『The School Idol Moive』。LL一路的发展历程都在印证着企划最初“みんなで叶える物語”的口号。随着6th live场地的确定，μ's也成为了日本史上第一个以声优名义登上东京巨蛋的组合。这几年间，LoveLive作为一个重量级的IP也频频展开跨界合作，效果也是有目共睹。而这次Final的消息之所以能有如此剧烈的反应，不光是由于企划本身的高人气带来的冲击，更有是对刚刚发展到二次元跨界偶像“前无古人”高度的组合难道要戛然而止原因的不解。μ's的人气至今仍没有显现出下滑趋势，这么快的画上句号从商业上讲似乎不那么合乎情理，而官方手上依然握有补充故事的小说SID，虽然进入衰退期但仍具有一定影响力的手游SIF。假设通过游戏化，OVA化等手段依然是有机会延长企划寿命的；那究竟是什么理由让官方这样突然宣布几乎被大家视为结束的消息呢？



动画中的μ's的结局早已在动画二期的结局中阐明。然而，以μ's名义活动的9名声优的演艺事业却是蒸蒸日上。早前，日媒曾有动画业内相关人士爆料称μ's九名声优的合约将在明年4月到期，这个时间点正好是Final Live的结束时间，这不禁让人猜测企划活动停止的真正原因是否与几位声优的个人发展有关。在今年的声优歌手CD销量排行中，前10有7位都是μ's成员。同时结合lovelive一直以来高频率推出合作商品最大化榨取IP价值的营销策略以及解散消息传出后，LoveLive的主要制作人木皿阳平也曾发推表示并不会参与后续企划『LoveLive！ Sunshine』相关的工作，基于这种状况我们也可想象或许企划内对未来的发展出现了分歧。

另外网络上有一种观点认为，μ's的停止活动与几位成员的身体状况有关，特别是南条爱乃的膝盖状态从年初起就一直糟糕，她还因此缺席了从今年4月开始的全部演出，甚至因此错过了本次登上NHK红白歌会的机会；根据她最近的博文显示：Final Live的消息早在年初之前也就是5th开场之前就已经确定了，而当时她的膝盖症状还没有确诊。综上，我们可以推断出南条的伤势和企划的结束并没有直接关系。不过，LoveLive的舞蹈也一向以复杂著称，演出的编舞老师更是以“桃色幸运草Z”闻名的石川ゆみ，持续的演出对几位年事不小的小姐姐们而言也会成为不小的负担。

12月29日，在红白歌会的彩排现场记者会上，μ's成员们否认了解散这一说法，并称Final Live为“集大成的Live”，电击gs杂志也宣布2016年4月号上将恢复官方漫画的连载以及新的读者参与型企划，G's comic也将启动新的『School Idol Diary 2nd Season』漫画。这些消息让很多仍然没有走出解散传闻阴影的粉丝松了一口气。看来企划方的想法也没有我们想象的那么难以捉摸，可是，Final live是最后的专场live，以及3月将发售Final单曲这两件事却是已经确定的。三次元的μ's组合在没有新歌，没有新的广播番组预定，不再召开专场live的前提下，只能偶尔通过“拼盘式”活动与新团活动中偶尔露脸来稍微增加存在感，实际已与解散无异。而二次元μ's的故事仅通过外传性质的漫画连载又能支撑多久呢？我们只能在这里打个问号，但是所幸，作为我们的奇迹，LoveLive企划和μ's的二次元属性可以让辉煌永存，存活在我们的手机里，某站的在线动画里，在我们为支持小姐姐们而充值信仰买的周边和CD里……

第66回NHK红白歌合战出场

MUSIC S.T.A.R.T!!

比起考虑这些还找不到准确答案的事情，我们还是把目光放回她们接下来登场的舞台吧。2015年12月31日，μ's成功出场日本国民级新年节目NHK红白歌会，本次演出附带有为红白特别制作的动画PV，九人原本的二期动画OP演出服装也经过重制，成为了本届红白歌会的一大亮点。当天推特上就有不少动画业界相关人士发来祝贺，LoveLive自家手游SIF也举行了登陆送氪金道具loveca的庆祝活动，开演前在Lovelive考据圣地神田神社和ACG文化中心秋叶原也有商家摆设电视进行红白直播。

μ's的演出被安排在介绍经典动画的特别环节『アニメ紅白』之后，我们听到的是不知道唱过多少次、跳了多少次、登上过SSA、被带来过上海、台北、首尔，熟悉得不能再熟悉的那支歌，虽然登场的μ's不是完全体，红白前特别节目里也能看得出紧张。可从那个C78上空无一人的展台，到如今骄傲挺起胸膛站上







有人欢喜有人忧，因伤未能出席红白的μ's成员南条爱乃在元旦夜的Fripside倒计时演唱会上失声痛哭，依靠全场观众合唱才把演唱会顺利继续了下去。她本人并未在演唱会上提及任何有关LoveLive和红白歌会的事情，也没有说明哭泣的原因。但在辞旧迎新的时刻，可能她也觉得在结束的2015年里心有不甘吧，因为伤病的缘故未能参与年内大部分μ's演出，间接加重了其它成员的演出负担，给她的粉丝们也留下了遗憾，这些结果应该都是她不愿接受的。但回过头来，从最开始博客上“反正是个短命企划，随便应付一下就好了”的自嘲，到如今成为其它成员口中的“大姐头”，她的这份态度转变，也正描绘出了μ's一步步“实现梦想的轨迹”。就像她们在红白所演唱的那首歌的名字一样：

『それは僕たちの奇跡』

国民晚会舞台，这一路既是她们自己、企划相关的工作人员、一直应援着她们的LoveLiver的努力结果，也是anisong这一音乐文化被公众所接受程度逐渐上升的侧面体现。尽管由于这几年的快速走红，这个企划一直以来也受到过不少非议，但就像在红白歌会后台里为她们挥着荧光棒疯狂打call的著名歌手西川贵教曾经说过的一样：大家为什么不能抛开成见，而要这么泾渭分明呢，明明，大家都是anisong爱好者不是吗?

历届的红白歌合战都是将参演者以“红”、“白”两组划分，通过观众投票来决出胜负。而今年的结果以红组的胜利告终，这也是红组四年来的首次胜利。从Twitter热度的变化可以看出，红组的这次胜利大体上还是今年AKB毕业成员回归表演的功劳，但演出后，μ's相关的话题热度也到达了第三，可以说这次胜利与LLer们的声援也离不开关系。







▲据说激烈喊call的西川桑事后被请出会场。

OH YES, DOKI-DOKI SUNSHINE!

接力者LoveLive！Sunshine与Aqours介绍

2015年2月，一张以海滩为背景，配有一名元气少女和『助けて，ラブライブ!』的宣传语出现在了新一期的电击GS上，一时间网络上众说纷纭，甚至有过新企划人选出自手游N卡的说法。而从随后的电击GS6月号开始，新的全员设定以及企划名『LoveLive! Sunshine』终于陆续出炉。本作的设定从各个方面都散发着浓烈的“既视感”。同样濒临废校的背景、9人的校园偶像组合、三个年级各三人、每三人各凑三个小队、再加上熟悉的室田雄平老师的画风。这一切的一切都让人回想起5年前的那个开始，只是，这次少女们的起点却已从无人知晓变成了备受瞩目。



高海千歌

CV：伊波杏树

浦之星女子学院二年生，组建Aqours的第一位提出者，性格爱撒娇，总是被其它成员吐槽。前作组合μ's的超级铁杆粉，向往着像她们一样登上闪亮的舞台，却又对出身海边乡下的自己不太抱有自信。但坚信着穗乃果所说的话，要为自己的梦想迈出第一步。



樱内梨子

CV：逢田梨香子

浦之星女子学院二年生，因为父亲工作的原因从前作舞台音乃木坂学院转学而来，性格比较内向，与同班的千歌关系很要好；尽管她并不擅长歌舞打扮等技能，却被千歌强拉进来一起当学院偶像。在数次的拒绝和合作后，决定和千歌她们一起为成为学院偶像而努力。值得一提的是，在她转学前音乃木坂仍处于濒临废校的状态，很有可能与 μ's 的三位一年生是同学关系哦。



黑泽黛亚

CV: 小宫有纱

浦之星学院三年生，现担任学生会长，平时的言行里带有浓烈的古风。家中的事业在内浦当地有一定影响力，本人作为家中事业的继承候补，原本并无意参与学院偶像活动，却被自己的妹妹黑泽路比拉来加入。拥有很强的自尊心，不允许自己失败两次。因为家庭的关系自小受过茶道花道书法芭蕾等技艺的训练，也懂得作曲相关知识，似乎更擅长古筝等传统乐器。

松浦果南

CV：諏訪ななか

浦之星女子学院三年生，喜欢家乡的太阳和天空，家中经营潜水用品店，因为给家里帮忙的缘故锻炼出了一身好臂力；性格悠闲，不喜欢思考麻烦的事情，一直以来过着循规蹈矩的生活，为了帮助从小一起长大的千歌而决定成为 Aqours 的一员。



渡边曜

CV：斋藤朱夏

浦之星女子学院二年生，特长是跳水和天气预报；每天都会做肌肉锻炼，从小一直向往着能像父亲一样成为船长，在尝试过演出后，对成为学园偶像一事开始产生强烈的热情，还喜欢跳水，游泳等与海有关的运动。

津岛善子

CV：小林爱香

浦之星女子学院一年生，自称“让人堕入恋爱地狱的堕天使偶像夜羽”，从小就运气不好，抽签百分百不中，去郊游的时候总会下雨，看起来有些自恋和中二情结，比起善子似乎更喜欢别人叫她夜羽。





国木田花丸

CV: 高槻かなこ

浦之星女子学院一年生，为了好友露比而加入 Aqours，在学校担任图书委员，还戴着眼镜，喜欢一个人窝在教室角落里看书，似乎并不是太合群。对自己的外貌没什么自信，在成为偶像后还时常会犯紧张，是一个内向系的女孩子。

小原鞠梨

CV：铃木爱奈

浦之星女子学院三年生，日美混血，爱好瑜伽和骑马；由于父亲工作的关系在很多地方生活过，将浦之星仅仅视为一个出国留学前的落脚点。因为众人的拼命邀请对学园偶像产生了兴趣，喜欢金属朋克系音乐，还想通过自己的商业嗅觉将 Aqours 推销到全世界。





黑泽露比

CV：降幡愛

浦之星女子学院一年生，性格羞涩，不擅长在男生面前说话，从很久以前开始向往偶像，却因为自身和家庭的原因，一直不敢参与偶像的甄选。在千歌的劝说下加入 Aqours。有点害怕姐姐黑泽戴亚，但在偶像方面却憧憬着有朝一日能成为姐姐的对手。

从9人自我介绍可以看出，相比近两年新兴企划频出的新颖设定，新9人的个人风格仍旧是特点鲜明的“美少女动物园”式设定，人设细节更是被网友吐槽“简直是 μ's属性的拆散重组”。除了和穗乃果酷似的新leader高海千歌，仿佛是希+凛结合体的国木田花丸，和花阳同为内向型的黑泽露比，以及和海未小鸟一样作为leader青梅竹马的松浦果南，还包括像是填充 μ's性格设定里缺少部分的中二少女津岛善子、傲气大小姐却不带傲娇的黑泽黛亚、明明是日美混血设定却用意大利语口癖的重金属少女小原鞠莉、想成为船长的运动系少女渡边耀、甚至还有来自前作舞台音乃木坂的转学生樱内梨子。当然，就前辈们的经验来看，杂志阶段的设定会在之后不断地由fan们来填充改变，最终成型的设定也可能和现在的相去甚远。至于本作的背景，伊豆半岛充满南国风情的乡下浦之星学院设定+略带地元偶像的属性则直接让人想起同为虚拟偶像企划的『Wake Up Girls』，熟悉WUG的朋友都知道，WUG整体企划因为资源不足，路线不定，以及动画监督本人的频频出言不逊等原因并不能算得上成功。而素以高执行力和多媒体推广能力著称，拥有Bandai Namco和角川两大巨头渠道的LoveLive团队能否顺利攻占这片市场，就只能等我们亲眼来印证了。

新组合的命名和前辈一样采用读者征集的形式，最后从15个名称中脱颖而出的即是目前确定的Aqours，意为“象征着海的‘Aqua’+代表我们的‘Our’”而三个小组的分组组合也同样经过投票在12月号的杂志中确定，虽然还没有正式地决定各组的组合名，不过千歌、耀、露比的“可爱风格小组”不免让人马上联想起前作中走治愈路线的Printemps组，而另外由果南、黛亚、花丸组成的和风小组及梨子、善子、鞠莉的哥特小组则分别能对应昭和风的lily white以及流行风的BiBi。

同样在GS6月号上公布的还有本次Sunshine的9名声优，比起前辈们，这次的9位声优更加突出一个“新“字：平均年龄只有20左右；且不光半数成员原本都未从事过声优工作，其它几位原为声优的成员也是从没有过主役作品的纯新人。哪怕是企划初期的 μ's刚结成时也已经包括当时已经成为fripside第二任主唱的南条爱乃、Milky Holmes成员三森铃子和德井青空、有过动画主役经历的内田彩等“小有资历”的成员。而这次，除了曾出演过『特命战队GoBusters』的小宫有纱外，其他成员的工作履历对于LLer们而言可以说是青涩。在声优阵容发表后，几位成员迅速删除了自己的一些旧推特内容，到底是出于形象管理的需要还是运营方的要求我们不得而知。从目前来看，几位新的“小妹妹”大都是LLer，其中也有5th live的出席者。从16年1月开始，9人也将正式展开nico课外活动生放。她们对新企划的态度到底是全力以赴的工作，还是为自身贴金的标签，相信很快就能得到答案。



▲武士道旗下响事务所的当家头牌三森铃子







转眼间，自 μ's一单『僕らのlive 君とのlife』后已过去五年，在我们已经知道“奇迹”的尾声的现在，也是时候展望后 μ's时代的LL企划发展了。

10月7日，随着Aqours一单『君のこころは輝いてるかい？』的发售，首次披露的PV让所有观望态度的ller们都吃了一惊，比起日后被称为“传说的开始”的 μ's一单PV，这次Aqours在动画质量上的飞跃让人不禁感叹这5年来的沧海桑田；与 μ's相似的PV分镜，同样的钢琴室场景更让粉丝们讶异的是，Aqours的舞蹈动作不光复杂程度不输 μ's,还出现了“跳马”的高难度动作。而成员们在1单后的采访中表示，对于跳马动作“完全没问题”似乎新团的演出已经走定了“杂技”路线，某种意义上真是符合今天声优偶像化高速发展的多元化进程。Aqours无疑会比 μ's在表演上更加强化，这也更让人期待她们的1st live。

然而，在Final消息已经确定的现在，

Aqours 一举一动已经无法避免地会被拿来和前辈们做比较，可是，刚刚确定第一次全员生放时间的她们看上去还没有经过足够的准备和磨合。在到 Final 为之的四个月时间里，九名刚刚开始演艺事业的新人也远远不够发展到足够填补 μ's 谢幕后留下的巨大需求缺口的程度。九位金灿灿的新人能否顶住前辈们留下的压力也需要打个问号。

同时，μ's 的九人也必须要考虑 final 之后的个人发展问题了，从目前来看，9 人中已有 7 人作为个人歌手 CD 出道，且在销量上都有喜人的战绩。就在截稿前，内田彩刚刚结束不久的个人 2nd live 就取得了 7000 人动员的好成绩，声优工作出镜率也逐年稳步上升。原本就颇有 bushiroad 家“亲女儿”相的三森铃子则不光有稳定的声优工作来源，在个人歌手事业上目前也是拥有大量的忠实拥簇，再加上她原本姣好的舞台感和表演功力，日后想必也是坐定响事务所大姐大的地位。而同样在 μ's 中人气较高的南条爱乃尽管近年的动画配音工作较少，但其在游戏配音工作上还保持不低的出境率。她担任主唱的 fripside 乐队也在今年顺利地完成了日本国内的 livetour，加上其它几位乐队成员对 LL 的支持以及时不时的“LL 梗”互动，双方粉丝的互相转换显得非常自然。原本就走歌手路线的新田惠海和 Pile 的音乐事业也在 LLer 的支持下顺利发展，前者还在今年 11 月的个人 live 上回到了 2nd 的会场 Tokyo Dome City Hall，回忆了当年自己的心境。而九人中最年轻的饭田里穗不仅举办了自己首个 sololive，还因为频繁地出席海外活动特别是中国活动受到中国粉丝“老朋友”的称呼，其新单曲甚至在通常盘里附带了本人唱的“中文版”！相比之下，德井青空和楠田亚衣奈的发展方向显得并不那么明朗，前者“宅女”空丸虽然一直表现出对动画游戏事业的热情，但其在声优方面的工作依然处于半温不火的状态，还发表过并不会歌手出道的宣言；而后者虽然也通过自己的迷你专辑实现了个人出道，但在 lovelive 的标签效应势必不断减弱的未来，本就唱功方面较弱的她要怎么维持现有的粉丝热度也是个待解决的问题。值得一提的是，久保ユリカ今年签约新事务所之后，在转型声优的道路上倒是稳步前进，还将在明年一月接到她的首部主役『大家さんは思春期！』；还于近期宣布了将和三森一样在 PONY CANYON 个人歌手出道。μ's 的历史也是她们在三次元的成长史，而她们接下来个人事业的发展在 LLer 们的心里也就像 μ's 的影子一样，是合而为一的光芒发散后的延续吧。











UNBALANCED LOVE

寄语

相较之同为电击 GS 企划的『妹妹公主』,『草莓狂热』…等几位前辈,『LoveLive！』如今所取得的成就已经达到了前人难以企及的高度。尽管未必能像隔壁的 im@s 一样完成 10 年的长跑，但她们的大热也为声优偶像化的进程竖立了一面新的里程碑；大概在未来的五年内，所有作品衍生出的声优组合都会被拿来和 μ's 做比较。所谓“人的一切痛苦，都是对自己无能的愤怒”Final 公布后最让人无奈的，也并不是之前已有预料的结局，而是在这期间不停揣摩运营的心态，不停猜测她们想要的结果，不停地安慰自己却无法改变最后的事实。自己也好还是 LLer 的大家也好，都只能面对现状，看着自己最爱的企划终结却什么都做不了的无助感。μ's 的日程表上目前仍有还在连载的妮凛花广播、1 月与 3 月的上海，台北两场海外 fanmeeting、以及最重要的 6th live。

“尽量不要成为悲观主义者，悲观的人往往比乐观的人更正确，但是乐观主义者有更多的乐趣。当然，无论乐观还是悲观，谁都无法阻止历史前进的脚步。”就像谁也想不到，舞蹈采集时木皿阳平一个突如其来的脑洞“让声优重现 PV 中的舞蹈”成为了 μ's 成功不可缺少的一着一样。Aqours 将来的前途，现在下断言也为时过早。

我们现在需要做的，也只有静静守望着她们登上接下来那个梦幻般的舞台，见证一颗动画音乐界的流星最绚烂的一刻。▲

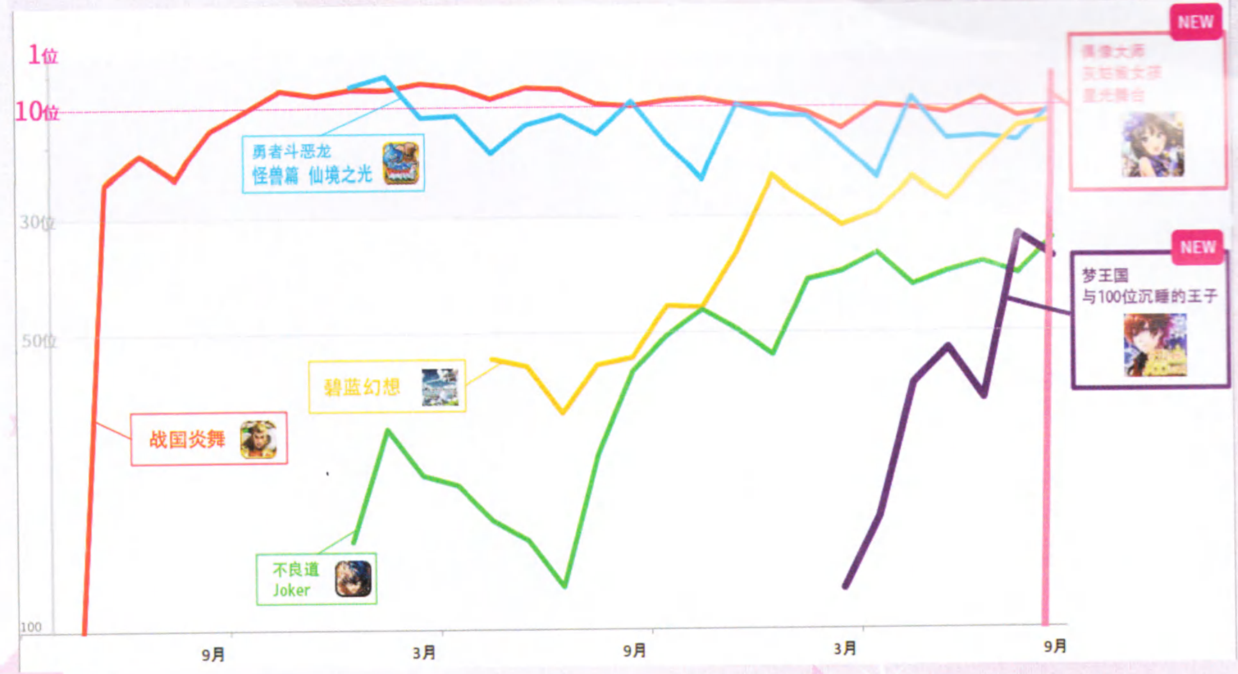
■ 文 / sionava ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

『偶像大师 灰姑娘女孩』

梦想与笑容创造的魔法

—— The magic created by dream and smile ——

“这是你们创造的奇迹”



2015 年的新番『偶像大师灰姑娘女孩』刚刚结束第 2 季动画的播映没过多久，一则新闻就再次将它推向前台。10 月 29 日，日本游戏公司 CyberAgent 公布了上年度到本年度 9 月的结算报告，披露公司的营收状况。一张曲线图上显示，CyberAgent 的子公司 GCREST 新提供的女性向游戏『梦王国与 100 位沉睡的王子』营收快速上升，另一家子公司 Cygame 旗下的大人气 RPG『碧蓝幻想』销售状况也稳步上涨。不过其中格外引人注目的，当属 Cygame 与万代南梦宫合作推出的『偶像大师灰姑娘女孩 星光舞台』(后略称 CGSS)的惊人表现。与其他营收曲线呈折线上升的游戏相比，CGSS 从 9 月正式发布起就以火力全开的势头杀入市场，在短短 1 个月内，营收形成了一条几乎笔直上升的直线，而 CyberAgent 本期的营收也创下了佳绩，比去年同期整整翻了一番。

CGSS 创下如此骄人记录，一时间再度引发许多关注，但这其实早已不是它第一次成为话题。在它刚刚发布之初，由于 iOS 版本审核速度缓慢导致延迟上架，只有安卓版先行推出，让无数海内外粉丝望眼欲穿，等到精神污染。在推特和微博上，那些偶像大师系列的资深 fans，被称作 Producer（制作人，游戏中对玩家的称呼）的玩家们自是怨念四散，各种恶搞图涌现而出，进一步带动了游戏的话题热度，吸引来更多好奇的新人。当一周后游戏发布时，这些压抑已久的热情随即喷薄而出，化作课金之力，让游戏一夜之间登上 appstore 付费榜前三。这款游戏虽并未在中国区发行，需要用日区帐号进行课金，但这些微不足道的麻烦自然挡不住众多玩家排队双手奉上钱包，为它一飞冲天的营收曲线作出一份贡献。

当 CGSS 的这张曲线图被一位参与『偶像大师 灰姑娘女孩』动画制作的国人业者转发至微博，笑称“都是你们创造的奇迹”时，P 们的感受想必就像亲手培育的自家偶像获得成功一样，在少许肉痛之余又止不住发自内心的自豪。如果只是单独一款作品，断然无法给予人们这种养成游戏式的醍醐味，“灰姑娘”会成功，依



靠的不是一日之力，而是背后积累已久的沉淀。对于初识偶像大师系列的玩家来说，这款新游戏看上去只是又一个以偶像为题材的抽卡音游，但对于陪伴这个系列一路走来的老人看来，这无疑是一次令人欣喜的厚积薄发。这个原本开端自游戏，随后拓展到音乐与动画领域的企划，如今在开花结果之后，正以全新的姿态再度归来。正如它从名字到内容中反复强调的那样，这是为所有人展现出的一场盛大耀眼的魔法，也是所有参与其中的人们亲手创造的奇迹。

灰姑娘的魔法

Cast a spell on me!

当辛德瑞拉穿上水晶鞋赶赴舞会，一旦过了 12 点，魔法就会解除，她又会变回那个掩没在朴素衣装之下的灰姑娘。不过，『灰姑娘女孩』里的灰姑娘就不一样了。让她们闪耀动人的魔法，正是游戏中的 Producer，亦即作为玩家的你。当指针指向 12 点的时候，才是她们真正变身，登上华丽舞台之时。现在先让我们把指针拨动到八年前，回到关于灰姑娘一切的原点。

2007 年，『偶像大师』正作游戏开始运营刚过两年，正试图踏出多媒体企划的第一步。随后，『偶像大师』系列作出了各式各样的尝试，不过除了游戏正作移植 XBOX 大获成功以外，其余的作品成效并不太显著，其中还有改编自原作的动画『偶像大师 XENOGLOSSIA』这样奇异的存在。虽然这部作品的阵容以今日的眼光来看也不可谓不强大，staff 中不乏日后成名的长井龙雪监督，还有花田十辉这位几年之后

由于 LL 在国内知名度也提升不少的脚本家等知名人物，制作会社则是说起机器人动画就必须提及的 Sunrise。然而这部动画却因为它太过特别的改编方针，最终反响毁誉参半，在之后更成了偶像大师系列中的黑历史。直到四年后的 2011 年，『偶像大师』正作系列真正意义上的改编动画才终于出现，也就是 A-1 Pictures 负责制作的同名动画。到此时，游戏正作系列已经逐渐发展成熟，通过 nico 等新兴媒介的传播，系列也有了稳定的人气与知名度，营造出了交流氛围良好的玩家群体。大概是判断时机已经成熟，万代南梦宫在正作动画播出后，趁热打铁推出『偶像大师』系列的全新企划，一款与本家关系不大，原创元素更多的手机社交游戏。这就是『偶像大师 灰姑娘女孩』的本体。而日后跨越多个媒体领域的『灰姑娘女孩』系列，也即将在此启程。

2011 年，Cygames 作为 CyberAgent 的全资子公司正式成立。在公司成立的 4 个月后，Cygames 就推出了自己的第一款游戏『神击的巴哈姆特』，在 2 个月后，又马不停蹄地与南梦宫万代合作，制作出了『偶像大师 灰姑娘女孩』这款手机社交游戏，在 mobage 平台上开始运营。一开始，本作只对应一系列功能型手机，但在一个月后就加入了对 iOS 与安卓的全面支持。彼时，正是功能型手机开始走向无法挽回的衰亡之时，取而代之的则是智能型手机的粉墨登场。即使在保守的日本市场，人们也对移动游戏行业接下来即将掀起的大潮充满信心，而『灰姑娘女孩』（简称 mobamas）就在这个节点上把握住了良机。

如果用现在的眼光回顾『灰姑娘女孩』，会发现它在整个『偶像大师』的系列里一直扮演着一个独特的角色。与『灰姑娘女孩』相比，





另一个新企划『百万演唱会』反而更加接近本家，与本家在世界观和剧情上也有更多的联系，更容易获得本家粉丝的青睐。实际上，在游戏企划之初，制作方也曾考虑过用本家来带动这个新系列，因此 mobamas 的游戏中一开始就有来自 765 事务所的 13 位偶像。不过当游戏运营下去，运营方发现这款游戏里原创角色的人气丝毫不逊色于本家时，他们也乐得顺应玩家，逐渐淡化本家的影响，开始全力栽培各种人气原创角色。众多个性各异的偶像可以扩大受众人群，不管萝卜青菜总有一个让你爱，相对独立的内容也更容易接纳新玩家，不会让他们在面对庞大的系列时感到无从下手。相当一部分玩家通过『灰姑娘女孩』开始到接触整个『偶像大师』系列，这样的反哺无疑给整个系列带来了更多的活力。

『灰姑娘女孩』游戏中，玩家扮演某无名事务所的制作人，以培养出人气偶像为目标，带领一群新晋偶像走上打工之路。简单地说，也就是收集各种偶像卡片，通过“工作”和“Live 战斗”培养等级与属性，然后参与运营开催的各式活动，与玩家之间竞争排名获得奖励。与培育主要来自东京都的 13 位正统派偶像少女的本家游戏不同，『灰姑娘女孩』采取人海战术，至今为止已推出上百位来自日本全国的原创偶像。并且无论哪位偶像都拥有翔实的设定，从年龄、身高、体重到血型、出身地、兴趣一应俱全，造就了风格鲜明各异的偶像阵容，其中还不乏各种“神经病”（相信我这里是褒义）等级的个性角色。游戏中的上百名角色按照属性分为红黄蓝三色，分别属于“cute”，“passion”，“cool”三组。在进入游戏之初，玩家也要从这三种属性中选择一个作为自己的属性，在使用



同属性的卡片时就会得到加成。游戏中的卡片战斗都是通过数值比拼进行，不需要操作技巧就能够轻松游玩。众多的角色卡片拥有不同倾向的属性和各种特技，玩家必须养成各种卡组用来对应不同情况。通过简单操作的卡片对战，收集更多喜欢的角色，这种王道的“免费”游戏玩法，在巧妙的运营手法与颇具创意的活动帮助下，受到了众多玩家的欢迎。

作为一款社交游戏，mobamas 呈现出的正是它所身处的那个时代的特征。一言以蔽之，便是“肝”与“课”。与所有带有体力值的游戏一样，要最大化按时间恢复的体力的收益，就得定期打开游戏清掉体力，而想要在活动中获得上位排名，则不光要组出合适的卡组，积蓄足够的道具，还得加入强力的玩家公会，才有希望共同冲到自己期望达到的高度。总之，除了常规的拼肝以外，如果想要玩得舒心一点，一定额度的课金必不可少。并且，作为社交游戏，游戏中的方方面面也都体现出鼓励社交的特点。在游戏中设置有玩家间的市场，可以用自己不需要的卡片，或者玩家之间约定俗成的一般等价物“能量饮料”，也就是体力恢复剂互相以物易物，进行交易。这些设计不仅加强了游戏的黏着度，也非常鼓励玩家之间的交流，让整个玩家群体都自发活跃起来。

移动游戏领域发展出社交游戏这种“毒瘤”，实际上也并非偶然，而是因为这本来就是人们喜闻乐见，流传已久的各种有毒商业模式的结合体。几年前的农场偷菜风靡全网，甚至让大爷大妈们都爱不释手，充分展现了“社交”需求的广泛性；而在更早之前，许多人童年时想必都见过一种抽卡机，几毛钱或一元钱一抽，奖励则是各种当下热门动画漫画的角色卡片，根据稀有程度不同分为白卡、磨砂卡、金卡等等。现在想来，这不正是当下这些扭蛋游戏的祖先吗？当这两种早已拥有坚实群众基础的玩法相互结合，就创造出了基于移动端的流行，针对不同玩家需求而深入人心的新时代社交游戏。在 mobamas 里，数量众多的角色带来的是更多的小卡片，每位偶像都有许多不同的卡牌可供玩家获得，其中的稀有卡更是奇货可居。对于这个卡牌游戏的核心点，运营也十分上心地保持着卡池的不断更新，借以源源不断地吸金。

手机游戏发展迅猛，单一的机制无法长久留住玩家，消费者也并非全都人傻钱多，稍有不如意就会丧失对某个游戏的兴趣。不过，新时代的游戏公司也已经变得更加精明，学到了如何利用“爱”的魔法，让玩家心甘情愿地一掷千金。在这方面，mobamas 堪称翘楚。除了利用精心设计的打工机制和数值激励绑住玩家以外，游戏也开始重视玩家在情感方面的需求。到了这里，一切角色设定，人物语音，特殊剧情，乃至卡面插画的内涵，都成为了情感交流的方式。深陷其中的玩家们，面对一张又一张富有故事、让角色形象更为丰满的精美卡牌，自然失去抵抗能力，只有课课课这一种选择。Mobamas 作为课金界的怪物级作品，可以说把课金的方式玩出了花样，当年甚至由于运营策划了一种集齐当期课金卡片便能获得额外奖励的商法，受到过日本消费者厅的警告。这种商法恶意诱导课金，触及了法律红线，并且催生出一大批效仿者，如果放任下去，后果不可谓不严重。这件事让 mobamas 风评被害，一时成为众矢之的，被各种媒体拿来当做批判手游恶意吸金的反面教材，受到了不少非议。最终与许多问题手游一样，mobamas 运营方也选择自我规制，废止了这一课金方式。



虽然造成问题的商法被终止，不过mobamas中依然还有许多其他方面可以发挥强大的吸金力。当自己喜欢的角色有活动开催时，为了赢得上位奖励，也为了让自己的真爱冲到第一，玩家们甚至会自发地开始激烈竞争。这样双管齐下，用数值激励与“爱”紧紧地绑住玩家，辅以各种定期开催的特殊活动，游戏的热度和收入自然能够保持长期居高不下。游戏品质与运营手段相辅相成的结果是，mobamas的游戏运营开始仅三个月，到2012年2月22日，注册用户就达到了100万人。运营方在官方blog上发布了这则喜讯，同时公布了另一个重磅消息：正式公布游戏中角色的原创歌曲CD系列“CINDERELLA MASTER”开始制作。这对于角色们的fans来说，可谓绝好的消息——公布歌曲也就意味着，将有CV为自己的偶像配音。拥有漂亮卡面，各项详细设定和小故事的偶像们一旦开口说话唱歌，形象进一步饱满起来的话，真要与真正的偶像毫无二致了。这种顺应手机游戏的发展方向，着力于营造玩家情感体验的举措，被随后的CD销量证实非常成功。第一弹宣布发售的5张CD分别为渋谷凛、双葉杏、三村かな子、高垣楓、城ヶ崎莉嘉的角色歌，5张一起正式发售后全体杀入oricon榜单前十，创下了一项新记录。随后，运营表示今后也会继续推出新的CD，让期待自己的偶像附声的玩家们更为激动。从此，『灰姑娘女孩』这个系列不再固步自封于单纯的一款游戏，开始以多元化发展为目标，不断为今后做下各种铺垫。

当然，项目的各种展开自然也离不开本体的手机游戏。在游戏中开展多次的“灰姑娘选拔总选举”活动就把角色附声与角色歌CD作为奖励，促使玩家们热情参加，顺便大课特课。虽然运营也有通过推出限定SR卡为他们意下的附声角色拉票的嫌疑，不过人气选拔的结果不假，安排的CV也都能够让玩家满意，因此并无人在乎这一点点的黑箱。在这之中只出现过一次小插曲：在作为游戏三周年纪念活动的一次通称“附声选举”的活动时，运营意料之外的橘ありす被她的粉丝们怒抬到第一名，而原本内定的塩見周子只好被放进下一次总选举中。在此之后，虽然附声事宜已经确定，但橘ありす直到很久以后才拥有声音，角色歌则拖到了今年的这个时候才正式公布。







灰姑娘的轨迹

流れ星キセキ

关于mobamas的履历，暂且先说到这里。更令人关注的，是从今年开始『灰姑娘女孩』系列频发的新动作。几个大型企划的实施，让2015年的一整年都笼罩着灰姑娘的魔法。其中的重头戏之一，自然是动画化的发表与正式播出。曾有文章分析过，当下的轻改、或者漫改、游戏改、以及别的什么改，许多改编动画的第一要务其实是为了宣传原作与周边，拉动整体销量。而预算的缺乏，以及其他各种各样的问题导致此类“广告”片的质量常常很难令人满意，也是一个令人无奈的事实。虽然『灰姑娘女孩』的TV动画同样肩负着宣传本系列的任务，但除此之外，单纯作为一部原创动画作品来评判的话，它也打造得相当出色。

一位追随『灰姑娘女孩』多年的资深P在看完这部动画后，给出了“神剧本”的评价，虽然其中有因爱加成的过誉，不过平心而论，这部由参与『偶像大师』动画改编的老相识们再度联手创作出的作品，的确能够算作一部良作。这部动画同样由制作过本家动画的A-1 Pictures制作，制作staff里也有曾在本家动画中辅佐锦织监督，担任系列演出等工作的高雄統子作为监督，以及一直负责『灰姑娘女孩』人设创作的插画师杏仁豆腐来继续为动画提供角色原案。除此之外，资深原画师松尾祐輔担任作监工作，重要的音乐方面也有MONACA的青年才俊田中秀和负责制作。这群熟悉并且深爱『偶像大师』的职人们所提交的作品自不会让人失望，整部『灰姑娘女孩』的动画让人在追看的过程中始终心怀期待。

与一开始就已拥有较高完成度的本家游戏不同，mobamas的游戏中，各方面元素都较为零碎，并没有严格的主线。动画在改编这样的原作时，为了统括情节，大胆加入了许多初次





出现的新设定，让『灰姑娘女孩』系列的世界观得到了大幅统一，对这个系列可称绝大的贡献。在『灰姑娘女孩』的故事中，大型演艺公司 346 Production 占据了偶像界，他们旗下的新企划『CINDERELLA PROJECT』，就是少女们向偶像进化的起点。性格各异，充满特色的少女们在这里邂逅，遭遇并解决各种难题，在战胜自己的过程中一步步前进，最终成为充满光辉的闪耀偶像的过程，便是这部青春画卷的主旨。一见之下似乎普通的王道剧情，在脚本的巧妙安排之下，通过在剧中作为新人角色的 New Generation 组合中岛村卯月，涉谷凛，本田未央的视点讲述，充满令人激动不已的看点。采用单元剧式的结构安排的第一季，每几集都让其中的几位角色面临困难，在解决困难之中增进彼此之间的理解，获得成长，同时按部就班地推进主线。到第一季结束时，几组人物经历过波折之后都找到了属于自己的位置，制作人从过去的失败中走了出来，本季最大的危机也得到解决。在大家再度增强彼此羁绊的合宿之后，第一季以一场热烈的 live 收尾，故事告一段落。然而在几个月之后，接着第一季看似圆满的结局上演的，竟是充满剧烈矛盾冲突的第二季。高层突然发生变动，346 社长之女，掌管公司整个偶像事业部门工作，担任常务工作的女强人登场，让整个公司的运营方针大改，制作人的计划受到严重阻碍，『CINDERELLA PROJECT』的项目也面临解散边缘。面对危机，制作人坚持自己信念的表现和少女们的努力发挥出了作用，虽然也经历了许多困难的洗礼与

『灰姑娘女孩』音乐介绍

SONGS OF CINDERELLA GIRLS

『灰姑娘女孩』中的偶像人数众多，企划在音乐面的内容也同样丰富。从初次公布的角色歌到现在，收录角色个人曲的『THE IDOLM@STER CINDERELLA MASTER』系列已经突破 40 张，但对于全员附声的目标来说，现在的进程尚未行完四分之一。得益于企划多样化的方针和众多的人数，『灰姑娘女孩』系列中除了已附声角色的个人角色曲系列之外，还有偶像们互相搭配组成的小型 unit 以组合名义发布歌曲。这些 unit 因参加者的不同，富有各自的独特色彩和含义，她们的歌曲中也忠实地反映出了各自的独特之处。而在今年播出的两季原创动画，则用有起有伏的剧情串起了手游中的一个个碎片，正式让这些之前存在于手游设定中的 unit 有了情节支撑，也为她们的歌曲添加了更深的内在含义。这种故事营造的氛围不仅让系列的完成度进一步上升，还让 fans 们更加喜欢上了这些性格各异的有趣角色。有了这些设定，偶像们在互相翻唱各自的歌曲，以及将同样的曲目用不同 unit 来演绎时，就会给人更加耳目一新的感受。『灰姑娘女孩』系列商品内的特典，和各种活动的场贩物里时常收录这些内容，聆听不同角色演唱耳熟能详的曲目，对 fans 来说是尤为新鲜的感受，这些丰富的玩法也让企划的音乐面显得活力盎然。

之前几年间积累的众多乐曲，借此机会也在动画中好好地展示了一次，给动画增添了巨大的助力。『灰姑娘女孩』两季动画中共使用了近 40 首歌曲，有了这些配合情境出现的 OPED 与剧中歌，气氛的渲染也更上一层楼，听到歌曲时眼前似乎就会浮现那些精彩的 live 和感情的迸发。如此豪华的打造，只能让人感叹不愧是爱马仕的力量（你说有钱多么好）。对于才刚接触这个系列的人来说，从动画开始入坑就是很好的选择。以下就先从动画中收录的曲目里选择一些，为大家简单介绍一番。

OP 与 ED



『STAR!!』『SHINE!!』

动画两季的两首主题曲『Star!!』与『Shine!!』都由 CINDERELLA PROJECT，亦即在动画中出场的主要角色 14 人全员演唱，作词由经手过许多艺人作品的作词家森由里子负责。两首曲目分别由田中秀和与滝

澤俊輔作曲，前者是神前晓主导的知名创作团体 MONACA 的后起之秀，后者则隶属于音乐工作室 Try Tone Labo，参与了『灰姑娘女孩』中的不少歌曲。这两首曲目可以说是动画中为 CINDERELLA PROJECT 全员打造的王道偶像风格，明快动人，元气洋溢。『Star!!』用醇厚的电吉他开头，随后加入的丰富效果和节奏都十分抓耳。潜藏在高潮部分歌唱之后的华彩旋律正是 MONACA 神前晓的招牌，田中秀和学习得也十分得心应手。歌唱时少女们的搭配也安排巧妙，和声与合唱转换自如，在一波又一波像浪潮般向上卷动的乐曲烘托之下，少女们的友情和元气充分地传达到了听众心里。另一首『Shine!!』也与『Star!!』一样，紧扣喻示动画主旨的“星”与“魔法”的概念。在安静的开场歌声之后，高亢的弦乐与吹奏乐在适时之处的加入把气氛迅速烘托起来，刻画出少女们向梦想飞奔的身姿。手游与动画中没有收录的第二段里的主歌中，能够听出几组人轮番演唱的不同特色，各种属性的偶像在此被表现得很是到位，之后还有一段华丽的电吉他 solo 也不能错过。而到乐曲最后，经过一番转折，再次回归的开头旋律被加入了更高昂的一段展开，最终为全曲划下了漂亮的休止符。

『メッセージ』
『夕映えプレゼント』

用作 ED 的两首曲目，作曲由上文中的滝澤俊輔和 BNSI 社内的作曲家 Yoshi 分别担纲，编曲则由滝澤俊輔包办。『メッセージ』描述着少女们终于触碰到梦想之路的门扉时激动的心绪，『夕映えプレゼント』则写出了面对美丽世界时感到的幸福和希望。两首曲目，一首明快激昂，一首柔和动人，都是打动人心的佳作。『メッセージ』在灰姑娘女孩 2nd 演唱会上曾经作为压轴曲目登场，现场的信封特效配合歌曲，让这首歌如同它的名字“message”一样，成为偶像们献给众多粉丝的心语，将气氛推到了最高潮；而『夕映えプレゼント』则在配合动画上映发布的 THE IDOLM@STER CINDERELLA GIRLS ANIMATION PROJECT 系列 CD 中，由许多 unit 分别演唱不同版本，听偶像们在这首歌中发挥出的不同特质也是一件乐事。

插入曲



『お願い！シンデレラ』
『ススメ☆オトメ ~JEWEL PARADE~』

内心的迷茫，但大家都挺了过来，并在这全新的挑战中找到了自己的新方向。最终，制作人的『灰姑娘舞会』项目获得成功，常务和制作人之间虽然依旧存在意见的碰撞，但在相互一致的目标之下也承认了彼此的做法，两人握手言和。故事尾声，少女们顺利从企划里毕业，准备迎接全新的工作和挑战，从灰姑娘变身成了完美的偶像，用高歌迎来了更为完满的结局。

单元剧式的第一季通过不同角色之间的事件让观众熟悉主要角色，营造矛盾的第二季一边继续深入角色塑造，一边将铺陈已久的主线收束起来并解决，整体剧情的安排显得既平衡又永远不失看点。前期的各色日常小事件在塑造角色方面收效良好，将大多数主要人物都刻画得真实又有特色，后期重点解决两个主要矛盾的过程互相交织，一直让观众捏着一把汗，情不自禁地为剧中的少女们担忧。当一切终于雨过天晴，积蓄已久的情感也获得了充分的宣泄，最终迎来的光辉未来才更加能够令人微笑。

必须要说的是，本剧也曾收获一些批评的声音，认为角色塑造不够真实，逸脱常轨的人物难以令人投入感情，剧情里设置的困难和矛盾显得有些生硬，解决困难的过程也有些“过家家”之感。这样从常规角度出发的说法并不是没有一点道理，但对待这部作品，也许本就应该换个视角看待。如果要我形容本作的话，我会用“童话”这个词来比喻它。虽然处处有着现实的影子，灰姑娘的故事仍然是超脱于现实之上的童话。巨大企业的新人项目，充满梦想个性洋溢甚至不乏奇人的少女们，事必躬亲认真负责的制作人，还有用友情和勇气跨越的





各种挑战，剧中的一切要素本来就只应该发生在这个童话的世界里，作为童话正需要的也就是这样梦幻般的故事。偶像们的成长过程中不乏小小的困难与波折，虽然多数困难是出自她们感情与心态上的问题，克服这些困难的方式也显得有些随性，但我愿意将其视作剧情对现实性作出的合理取舍。另一方面，动画中那些经过艺术修饰的真实，也并非全无现实的影子。关于偶像业界方方面面的描绘能让观众对这个行业产生一定程度的了解，后期主线中常务与制作人的分歧也没有简单地用“梦想”一笔勾销，着力刻画了两人不同的信念与做法。最终，他们也没有随随便便就互相理解，而是在坚持自己的基础上承认对方的成果，在这部现代童话中反而显得尤为真实。

事实上，脱离一部作品本身的定位去谈论它，总是难免有失偏颇。将一个在此前从没有像模像样主线故事的手游改编至此，在我看来已经实属难得。换个角度看，这也是新时代多媒体企划的优势所在。与过去那些一开始就用高度完成的姿态问世的传统作品相比，新时代的多媒体企划最大的特点之一，无疑是高度的可发展性。『灰姑娘女孩』中，每一张卡牌的插画，每一句台词，每一个关于少女们的小故事，都是让她们的形象越来越清晰的力量。原本平面的人物拥有了自己的声音，唱出属于自己的歌曲，最终成为活动起来的形象出现在我们眼前的过程，就像『灰姑娘女孩』1st 演唱会中描述的一样，这正是施放在灰姑娘身上的魔法，而参与这样的过程，本身也是一种养成般的乐趣。

『お願い！シンデレラ』这首歌能够称为『灰姑娘女孩』系列的灵魂之一，巧妙安排的歌词让 cute/cool/passion 三组轮番歌唱，将三组属性的特色表现得淋漓尽致。在每次的演唱会上，『お願い！シンデレラ』都是全员演唱的定番，『もう一回』的地方每次都能让会场沸腾起来。另一首足以称为灵魂歌曲，同样由森由里子作词，田中秀和作编曲，CINDERELLA PROJECT 全员 14 人演唱。怀抱梦想前进的少女心让人有种温柔而坚定的感受，安稳的节奏听起来也十分舒适，是 2nd 演唱会上的压轴安可曲。在『星光舞台』手游中，本曲也是唯一拥有红黄蓝三组演唱的三版本不同谱面的歌曲，可见其地位所在。



『MEMORIES』

剧中两位富有女神气质的偶像，安娜斯塔西娅和新田美波组成的 LOVE LAIKA 组合的曲目。本曲在前文中也有过提及，是由韩国音乐人 ESTi 打造。这位韩国 ACG 界的重量级音乐人手下创作过难以计数的作品，上到商业游戏配乐，下到东方同人他都有涉猎，其中在国内比较知名的，应该就是『仙境传说』、『冒险岛』、『DJMAX』等游戏中的音乐了。这首歌中的轻柔吟唱和声，与两位偶像表现出的气质完美契合，营造出的氛围如梦似幻，动画中的 live 表现描绘得也很到位。



『できたて EVO! REVO! GENERATION!』

动画主角三人组“new generations”的出道曲。如同组合的名字一般，『できたて Evo! Revo! Generation!』洋溢着新生代的活

力，快速的节奏和引爆气氛的效果音让整首歌充满劲头，三人各自可爱、潇洒、元气的角色特点都包含在一曲中。本曲的作词者是活跃在 ACG 界的作词人三重野瞳，她喜欢混杂英文的创作风格从本曲标题就可以略为窥见一二。



『TRANCING PULSE』

手游中人气极高的 Triad Primus 组演唱的，缩写一样也是 TP 的歌曲。初听简直让人以为来到『战姬绝唱』舞台的快节奏激昂乐曲果然是由一手打造战姬绝唱的上松范康所作。在动画中，这首歌经历了一波三折才终于登上舞台，不过登场之后的精彩程度也完全值得长久的等待，live 表现力炸裂爆表。





『アタシポンコツアンドロイド』

此外，动画原创的许多新要素里也有不少值得玩味的有趣角落。动画中第一次明确出现了灰姑娘们的所属，346 事务所。346 三个数字的日文读音拼起来正是汉字“美城”，也是剧中集团的名字。这个意为“美丽城堡”的名字充分体现了原版灰姑娘童话中的元素。而另一方面，346 与本家中的 765 相加的数字恰好是 1111，其中也暗含 staff 们希望表现“每个人都是第一”的意义。作中随处可见富有灰姑娘童话风格的元素，即将指向 12 点的时钟和水晶鞋都暗喻着重要的情节，这一点也非常有趣。在动画播出前的制作人访谈中，制作人谈到了许多关于动画改编的细节。说到为何从原作手游的庞大角色阵中选择出动画中这 14 个主要角色，是因为她们都是玩家们所非常熟悉的角色，并且从角色设定上还具有能够成长的空间。在主要角色之外的其他人物，当然也不会被忽视，她们与主要的 14 人之间的互动和故事同样是动画剧情中的看点。关于动画改编最重要的一点——人物上，制作人也非常肯定地表示，绝对不会为了动画改编的方便而扭曲原本的人物设定，并且还会在原设定的基础上大量丰富完善此前未有的细节，像神崎兰子，诸星琪拉莉这些个性拔群的人物，动画中也会忠实地再现出她们的独特姿态，并带给观众更多未曾体验过的新鲜要素。除了多姿多彩的偶像们之外，这部动画作品中还有一个最大的惊喜——原创角色 Producer，也就是在游戏中由玩家扮演的制作人。由新人 CV 武内骏辅扮演的制作人极其富有特色，在剧中发挥了绝大的作用，用沉稳的声音和可靠的做派获得了所有观众的欢迎，人气甚至一度超越了剧中的美少女们，令人难以想到这样的角色竟然是由一位 18 岁少年所演绎。而最重要的，关于『偶像大师』系列的核



『灰姑娘女孩』中有以同属性的五人为单位结成组合推出 CD 的企划，『アタシポンコツアンドロイド』就是本企划的 cute 组第一弹作品中收录的主打歌。作为『星光舞台』手游中的首个活动曲目，玩家们应该不会感到陌生。这首讲述机器人少女恋爱故事的曲目很强调可爱的 cute 属性，歌词里魔性的"锵锵锵锵"非常深入人心。



心要素之一——歌曲方面，监督与制作人也都费了一番苦心，最后选择制作过『ススメ☆オトメ～jewel parade～』的田中秀和再次创作适合动画的新曲。实际上，动画播出之后，再次重温这些访谈内容，真会让人有种"原来如此"的感受。虽然与本家系列相比积累尚浅，但『灰姑娘女孩』原作手游中的要素，几年间积累的众多歌曲，以及各种新鲜的原创，通过 staff 们的诚意编排，最终拿出的这部少女们的成长剧，的确不负『偶像大师』之名。动画的画面整体上表现优良，在日常场景中将少女们的可爱之处描绘得十分用心。虽然偶尔也有用静止帧偷懒的嫌疑，但在关键时刻不掉链子。Live 场景中动作奔放，细节细腻的作画，配合情感的烘托与歌曲的加成，营造出富有冲击的表现力，令人印象深刻。这些让角色们真正鲜活起来的瞬间，与 CV 们为角色注入灵魂的精彩表演一道，让『灰姑娘女孩』动画成为了一部看点十足的作品。







『ORANGE SAPPHIRE』

同上企划中的黄色 passion 组主打歌第一弹。这首背景设置在南国热带海岛上的歌曲充满元气和激情，让黄组的几位来表现实在是再合适不过。每次 live 中的元气担当 passion 组在表演这首歌的时候场内气氛都会涨到最高点，跟随歌声喊出的"passion！"call 声如同全场爆炸般的气势让人简直想要在屏幕前也跟着呐喊起来。

向星光舞台进发

Starlight Stage

秉承『偶像大师』系列立足一点四面开花的优良传统，『灰姑娘女孩』在本体手游 mobamas 进入第四年时，也开始推进一系列的周边衍生项目。围绕手游的 CD 化早已有之，今年还推出了 PS3 上的摄影（福利）游戏『灰姑娘女孩 G4U』。而最大的重头戏，除了今年已经播放完毕的改编动画之外，正是本文一开始便提到的新手游『星光舞台』。作为 mobamas 的半个接班人，『星光舞台』挟『灰姑娘女孩』几年来耕耘出的宽广内容，又选在改编动画进入第二季高潮的时机发布，可谓来势汹汹，势要





『NATION BLUE』

同上企划中的蓝色cool组主打歌第一弹。五位cool系偶像的组合加上纯正J-trance风味的电子乐曲，让人顿感耳目一新。作曲家AJURIKA本名遠山明孝，有着钢琴功底，从非常早的时期就开始接触音乐制作，本身同时也是同人音乐团体Pinokiti Record的主催，浸淫电子音乐界许久。在『偶像大师』系列里，他提供过好几首不同风格的知名曲目，从涉谷凛的『Never say never』这种直来直去意志坚定的歌，到小日向美穗的『Naked Romance』这种昭和偶像般的可爱曲目都有涉猎。而这首『Nation Blue』能够用自己最为擅长的Trance风创作出来，不论对他还是对整个企划都有独特的意义。全曲的高速疾走感，鼓点的压力，多彩的电子合成器音效和迷幻氛围交织出的旋律复杂精巧，高潮部分的旋律线也完全是由他所拿手的PSY trance味道的音色构成，让电子音乐爱好者听了都会喜出望外。而偶像粉丝方面，对于这样一首在偶像企划中显得新颖，最重要的是足够coooool的歌曲，自然也非常欢迎。

个人曲

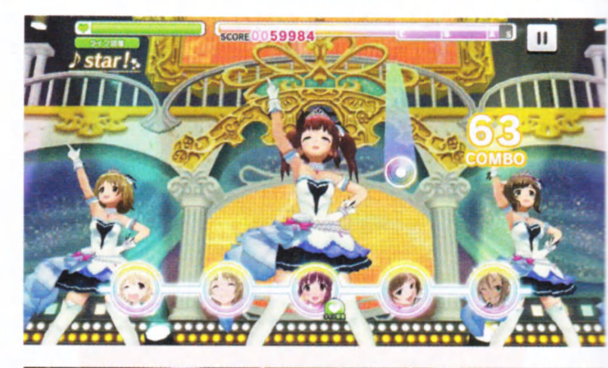


『TOKIMEKIエスカレート』

辣妹偶像城ヶ崎美嘉的个人曲，在动画中主角三人组第一次上台伴舞的live中出现。与『お願い！シンデレラ』一样，由NBSI社内作曲家内田哲也创作。本曲活泼的风格有城ヶ崎美嘉身为passion组的角色气质，

打个漂亮的头阵。它全方面进化的机能，经过市场验证的手机音游模式，与深植到游戏各个角落的渲染“爱”的魔法相结合，迅速俘虏了众多新老玩家的心。借用一句精彩的概括来说，这款游戏“肩负着整合旧作手游玩家，导流动画联动玩家，抢占音游外围玩家，吸收榜单闲散玩家”的目标，而在这些方面它的表现也确实不负如此期待。一方面，『星光舞台』继承了来自旧作的丰富元素，并进一步发扬，除了依旧精美的各色卡片之外，音乐也成为了另一个重要的卖点；另一方面，与音乐结合的音游系统，还加入了专供欣赏（prpr）的3D演出模式，把这个已经有成功同类产品的成熟模式打造得更为完备。

『星光舞台』的上手难度适中，进入游戏后一系列的引导让即使是此前未有接触音游经验的玩家也能逐渐掌握游戏方法，在系统上也变得轻松易玩了许多。实质上基本等于单机模式的音游，可以让玩家按照自己节奏在闲暇时游玩，能够动手操作一番的玩法也更不易令人厌倦。单纯从游戏性上评判，本作的音游也有一





The Idolm@ster Cinderella Girls





定的玩头。5 键模式与按照难度划分的各种谱面需要一定的操作水平，master 难度中也时有难度不低的谱面出现，让即使是冲着音游而来的玩家也能够满足。游戏所需的操作，既是玩家需要为之努力的目标，一定程度上也轻减了课金的压力，不需要大量课金就能够休闲游玩。同角色的不同稀有度卡片之间共享粉丝数与剧情，卡片特训觉醒用的素材，也仅需要随时间恢复就能补充，这些设置都让人不需大量课金就能享受到不少游戏内容与奖励。当然，即使给游戏设计相对低的门槛，运营方也没有放着钱不赚的道理。精美的卡片与特殊台词可以说是卡牌游戏的定番，可爱的少女们没有人会不想入手，而对于想要挑战上位分数的玩家来说，依然需要入手稀有卡片，来针对不同要求强化自己的得分卡组。哪怕对这些没有特别追求的玩家们，当看见自己的本命角色进入了期间限定卡池之时，也少不得要剁手猛抽一波，这就是本作依托原作游戏和动画长期培育而出的优势。深入人心的人物和故事，将消费行为用“爱”之名包装，在这种感情攻势面前，缴械投降的粉丝们不仅不会气恼，相反还会获得心理上的满足，可谓一箭双雕。而在刺激抽卡方面，除了常规的单抽与十连抽，定期开展的期间限定抽卡之外，运营还巧妙加入了限定使用课金道具的每日优惠单抽，极大地促进了一般玩家的课金动力，可谓放长线钓大鱼。



跨越次元的舞会
シンデレラの舞踏会

四年间，『灰姑娘女孩』从一个小小的手游，成长为『偶像大师』系列除本家以外的核心之一，回顾它这一路走来的进化历程，实在是令人难以遮掩自己感动的心情。为我们带来这些感动的，当属那些让灰姑娘们在二次元与三次元都活起来的人们。这其中有各位作品的创作者的极大功劳，负责将灰姑娘们直接演绎出来的 CV 们也不可不提。近年来，CV 与偶像的界限日渐模糊，传统意义上的配音演员逐渐转型成为了更类似于艺人的身份。作为这方面的先驱者与翘楚，『偶像大师』在偶像育成的方面，堪称二三次元一体。在这样的多媒体企划中，CV 所扮演的角色也不仅仅是配音演员，还需要加入自己的个性与对角色的独特诠释，在各种场合全方面地演绎出来。“演绎出另一个自己”的说法稍显夸张，但本质上就是这样一回事，这样困难的工作，灰姑娘的 CV 们也都完成得令人称

不过歌词中所表达的更像 cute 的恋爱感受。舞台灯光也主打粉色系，让人能体验到这位辣妹充满少女心思的另一面。本曲的舞蹈中用身体动作摆出 TOKIMEKI 字母样式的动作，是由美嘉的 CV 佳村遥自己思考出来的有趣提案，这部分在动画中也完全还原了出来。



『HOTEL MOONSIDE』

神秘系偶像速水奏的个人曲，少有地选择了在动画与偶像领域很少使用的本格 EDM 曲风。其实听惯欧美流行音乐的话应该了解，与流行乐同样脱胎自 house 风格的 EDM 现在是世界炙手可热的乐坛新宠，在欧美流行乐界已经广泛流行。本曲出自 BNSI 自社作曲家井上拓之手，主旋律很是抓耳，大量电子音色，丰富的效果器和采样让整首歌层次丰富，厚重的鼓点贝斯和大混响的使用突出一个电子音乐的爽感，在 11 月底举办的灰姑娘 3rd 演唱会上瞬间引爆全场观众。歌中来自速水奏角色梗的“1,2,kiss kiss”让人一听就心领神会，诱惑力也非比寻常。自从『江南 style』在国内也火起来之后，大众对于电子音乐的认知程度应该已经增加许多，对于这首风味纯正的 EDM 曲，也可以好好享受一番。



『花簪 HANAKANZASHI』

京都偶像小早川纱枝的个人曲，传统的和服美人形象加上一口优雅的京都腔，一见之下就让她的个性跃然纸上。这首歌曲也是忠实描绘出她身上特点的一曲，可以称之为和风 POP 的风格，稳定的节奏让曲目不失活泼，各种和风乐器奏出的美丽旋律则为曲

子增添了更多传统的美感。曲中的“こんちきちん”原是用来表达京都的大型传统祭典祇園祭中，游客们随着音乐一起热闹地打拍子的声音，而小早川纱织可爱的演唱让这个拟声词也变成了专属这首歌的 call 口号。本曲来自知名的同人团体 IOSYS 主力作曲家 ARM，曾经以电波萌系曲闻名的他，现在通过许多风格各异的佳作证明了自己更广阔的作曲方向。

『灰姑娘女孩』中的歌曲数量繁多，也有许多不走寻常 anisong 路的个性曲目，在此无论怎样选择，都势必只能说到其中的一部分，只好忍痛割爱许多同样优秀的歌，从中选择本人特别偏爱的小小一部分，希望大家看过之后能够产生更多兴趣，邂逅好听的音乐，找到自己的真爱。



道。每一位为角色附声的 CV，都会成为她的化身，参与各种多媒体的活动。一方面演绎角色，一方面自己就是角色的三次元具现，这样的偶像较之传统偶像更多了一层令人着迷的魅力。对于喜欢上这个角色的人来说，三次元的力量同样很难抗拒，而对于喜欢 cv 本人的人来说，掉进作品的坑自然也是理所当然的事情。作为『偶像大师』企划的一环，除了游戏与动画等二次元领域以外，『灰姑娘女孩』在三次元的偶像培育方面有许多建树。至今为止，灰姑娘的大型演唱会已经举办过 2 届，第 3 届也定在本年的 11 月底。一年大过一年的规模充分说明了粉丝们的热情，演唱会上 CV 们充满个人风格的表演，与各种耳熟能详的歌曲，令人大感满足之余，也进一步模糊了次元之间的界限。作为粉丝来讲，已经很难分清自己粉的究竟是角色还是真实的人们，不过仔细想想也并没有特意区分开来的必要，因为她们本就是跨越不同次元的一体。

伴随着『偶像大师』系列的多彩歌曲一直是它的传统，在『灰姑娘女孩』这个歌唱偶像题材的企划中，音乐作品的重要性也同样不言而喻，甚至可以说是它的另一个核心卖点。开办演唱会，制作动画，推出音游的举措无论哪一项都需要音乐的支持，而在这方面『灰姑娘女孩』也拥有无数令人惊喜的亮点。动画中一共使用近 40 首歌曲，简直到了让人误以为免费大派送





的地步，音游『星光舞台』也在稳步开催各式活动的同时不断更新曲目，这些都是系列几年间积累下来的资源功劳。2012 年初开始的各位偶像的个人单曲“CINDERELLA MASTER”系列，随着偶像的增多不断更新，目前已经推出到第 40 张专辑，以及主要通过手游 mobamas 中的总选举结果推出的 5 张不同角色的合唱曲 CD；分属“cute”、“cool”、“passion”的偶像们以团体名义发行的“CINDERELLA MASTER jewelries!”系列，也发布了三组各两张，总共六张作品。本系列每张中的 5 人合唱主打歌都具有各自组的特色，红组的可爱，蓝组的飒爽，黄组的激情充分表现了出来，其余曲目则是根据要求特意安排剧中角色们翻唱的有名歌曲。自从动画开播以后推出的“CINDERELLA GIRLS ANIMATION PROJECT”系列，随着动画播出适时更新，目前也到了第 16 张。在这其中，有许多不同角色配合动画情节翻唱原属其他人的曲子，以及剧中出现的小型组合所演唱的曲目，全新歌曲加上各种旧曲新唱，配合动画食用令人乐趣充足。如此大量的音乐积累，是『灰姑娘女孩』除了人海特色的另一个亮点“歌海

战术”。在这其中，有大量音乐人为此系列作出了重要的贡献。除了从属于万代南梦宫的许多作曲家以外，还有一众社外作曲家参与这个系列，例如在东方同人音乐界活跃的社团 IOSYS 的作曲家 ARM，知名作曲团体 MONACA，以及韩国的音乐天才 ESTi，都为这个系列提供过优秀的乐曲。这些音乐人的独特风格，让这个庞大的企划总能用多样化的乐曲为听众带来满溢的新鲜感受，偶像题材最重要的角色性，通过音乐也强调得无比到位（具体的曲目推荐请在本文中所附的音乐推荐中阅览）。

除了 CD 出道与大型 Live 活动以外，CV 们还在 nico 生放送等场合频频出镜。每逢作品有了新的话题，及时跟进的生放送就会为粉丝们提供更多资讯，如此相辅相成的影响让作品的人气也更上一层楼。另一方面，出镜的 CV 们可爱的表现也吸引了更多粉丝。扮演卯月的 CV 大桥彩香在作品外，由于可爱的举止获得大批喜爱看她手舞足蹈的粉丝，还因为口误得到了“hego”的爱称，另一位扮演未央的原纱友里也因为生放送中的 NETA 有了个“饭屋”的名字，这些与幕后真人有关的细节，和 CV 们在角色之外的个人色彩，也反哺到了她们二次元的形象里，让作品拥有了更多的生命力。游戏、动画、歌曲、真人，多重手段下营造出的全方位偶像魅力令人难以抗拒，无论你是从哪个方面开始关注『灰姑娘女孩』，最终都会被吸引进整个企划的方方面面，这就是新时代多媒体企划的魔力。





结束语 epilogue

『灰姑娘女孩』的动画刚刚告一段落不久，手游新作的人气也正如日中天。在动画中，灰姑娘们已经实现梦想，成为了充满光芒的偶像，但『灰姑娘女孩』系列还在行进的路上。如同她们在 Live 上讲述的，只要依然还有支持着她们的人，让她们如此耀眼的魔法就不会结束。现在只是她成功的第一步，今后她还会与所有参与其中的人们一起，变得更加闪耀动人。如果你对这个系列抱有兴趣，只是不知从何入手的话，现在正是开始了解这个系列的最佳时机。作为一名普通的爱好者，本人希望这篇拙文能够帮你了解一些灰姑娘的成长轨迹，也同样希望能有更多人喜欢上这部作品，和她其中那些各具特色的可爱的中之人，让她们的魔法从今以后能够一直延续下去。▲

ONE PUNCH MAN

ワンパンマン

英雄的准绳

■文/浅色回忆 ■责编/白石 ■美编/塔里

简析『一拳超人』的深层逻辑

THE CRITERION OF HERO



倘若你去问一位学霸如何才能像他一样成为高考状元。结果得到回答："每天坚持做一百道语文选择题、一百道数学选择题、一百道英语选择题和十道综合大题。"恐怕你肯定会认为对方是在开玩笑吧，或许还会怀疑他是不是在拿你寻开心。

但如果学霸表示自己能成为状元，完全是因为天赋异禀，任何题型只要看一遍就能融会贯通，举一反三。或者是因为家底殷实，从小便能接受十个家庭教师的全方位辅导。又或家学渊源，父母都是诺贝尔奖获得者。是不是你就会觉得，他能取得现在的成就原来是有根据的。或许还会快乐地抱着"考不好不是我的错"的想法回家继续宅。

然而，上面哪种回答才是真相，作为一个局外人，我们又怎能知道？

当兴趣使然 遇到业界良心

When ONE meets YUSUKE MURATA

埼玉，是一个既平凡又有趣的地方。

说它平凡，是因为在日本人的眼里，这个地方过于普通，没有特点。在历年的"夏天最想去旅行的都道府县"调查中，埼玉不是倒数第一便是倒数第二。说它有趣，则是因为这里是众多ACG作品的舞台。从『幸运星』到『那朵花』再到特摄片，在圣地巡礼上埼玉可算是仅次于东京和京都的热门选择。

都说一方水土养一方人，1986年诞生于埼玉县的ONE，便很好地集平凡和有趣两种属性于一身。像大多数漫画家一样，他有着一个酷爱画画的童年。因为启蒙作是『蜡笔小新』，所以立志要成为一位搞笑漫画家。

然而，不似那些总能获得志同道合的好基友的作者，ONE身边的朋友更热衷于足球和电子游戏这样的大众爱好。从小学到中学再到大学，他不仅没有找到能够互相交流的同类，画漫画这件事还被家里所反对。同时也发现自己在操纵画笔上并没有太多的天赋，投稿给漫画杂志恐怕根本没有入选的机会。因此也没有加入大学里的漫画社团（作品实在是拿不出手啊）。就在他准备放弃这个梦想的时候，偶然间发现原来除了投稿给杂志之外，在互联网上也有可以发表漫画的站点。抱着姑且试一试的心态，ONE以自己的家乡为名设计了一个秃子英雄。却没想到这无心插柳的行为，造就了一位新的人气之王。

宫城，是一个好奇心旺盛的地方。

相比整体喧嚣不停的东京，位于日本东北，拥有美丽海岸的这片土地显得悠闲又平静。但宫城人却与悠闲这样的形容词无缘。早在江户时代就开始对外交流的他们是充满个性又善于社交的群体。1978年出生在这里的漫画家村田雄介显然也继承了宫城的这种"县民性"。从幼稚园就开始画漫画的他的启蒙作是『龙珠』。相比ONE，村田雄介显然更拥有绘画的天赋。小学六年级时在作业本上的涂鸦，其分镜和构图便颇有职业的感觉（仅从画功而论，那个时候的村田雄介就可以吊打ONE老师了，笑）。16岁时的投稿就被JUMP看中，在师从小畑健一段时间后，24岁开始连载的『光速蒙面侠21』一经推出便大受欢迎。扎实的画功，跃升的人气以及热衷于交际的性格，让他早早就成为了



圈子里的名人，随便开个生日 party 都能召集到上百位前来为他庆祝的漫画业内。

但不知是不是受到老师小畑健的影响，村田雄介虽然画功一流，却相对缺乏创作故事的能力。他本人也深知并且坦诚面对这一点。在连载『光速蒙面侠 21』的七年里，关于故事的创作全部交给负责原作的稻垣理一郎。用村田雄介自己的话说："某种意义上算是没有自觉地在画，既然编辑部拜托作画，那就把原作画出来。"就像小畑健离了大场鸫就会很难受一样，村田雄介亦是那种需要一个好的剧本创作伙伴，才能发挥出自己最大实力的漫画作者。在『光速蒙面侠 21』连载结束后，因为无法确定自己未来的定位，村田雄介曾一度陷入了迷茫之中。就是在这段时间里，在朋友的无意推荐下，他看到了『一拳超人』的 WEB 版。于是，兴趣使然的漫画爱好者 ONE 和充满职业精神的专业漫画家村田雄介，这两位颇具各自家乡风格的作者，出人意料地产生了交集。

时间来到 2011 年的春夏之交，此时『一拳超人』在网络上的人气已然不错。平均每天能有上万次的点击。不过对于 ONE 来说，这点成绩却是十分鸡肋。作为一个 80 后，他正困扰于漫画和工作的两难抉择中。『一拳超人』的 WEB 版尽管是著名的草稿画风，不过在表情张力和信息量上却毫不逊色于一流作品，绘制起来也需要占用不少的时间。在连载的过程中，ONE 就曾因为就职停更过很长的一段时间。但大概有些人命中注定便是要画漫画的，在工作中丝毫感觉不到快乐的 ONE 辞去了工作打算做全职漫画家，可这一决定却遭到了家人的强烈反对（只能在网络上发表和草稿一样的作品，这种情况任谁都不会看好吧）。幸好 ONE 在推特上的抱怨被一直关注着『一拳超人』的村田雄介获悉。作为这部漫画的铁杆粉的他突然明白，原来自己应该去做的是"去画凭借自己的能力，



能够最大限度发挥出原作魅力的漫画和角色”。接下来英雄相惜的两人一拍即合，2012年，拥有ONE的构思和村田雄介的画功的“重制版”『一拳超人』从问世开始便一路走高。至今为止，单行本的总销量已经突破800万本。卷均90万的成绩即使放在整个日本漫画史中来看，也是能挤进TOP100的佳作了。

在重制版的『一拳超人』中，虽然最重要的作品内核无疑是ONE赋予的，但必须承认通过村田雄介在画面上化腐朽为神奇的重制。让WEB版的内核得到了更充分，乃至是翻倍效果的表达。在战斗场面上，充满打击感的画面让读者更直观和深刻地感受到了埼玉的强大，从而让反差效果得到更好的体现。在运镜方式上，阻止陨石坠落和埼玉在树林里遭遇索尼克的两场战斗，都用上了电影化的运镜手法。漫画的画面可以直接拿来做成GIF。在煽情上，无证骑士对深海王的场景中，WEB版因为太草稿了，读者的注意力只会集中在埼玉背锅上。而到了重制版，村田雄介用绘出的细腻雨丝衬托了无证骑士明知不可为而为之的悲壮色彩，塑造了新的催泪点。

同时，村田雄介也在为『一拳超人』的故事做着扩容的工作。兴趣使然的WEB版各章节的衔接相当生硬，完全是以一个个单元剧的形式强行展开。重制版加入了各种过渡章节让这个过程变得更为自然，同时也大量增加了索尼克、吹雪、KING这些配角们的戏份和人物丰满度。例如WEB版打完深海王便直接衔接上了波罗斯的剧情，重制版里则特意加入了FANS来信的一环，还安排了埼玉和无证骑士一起在街边摊吃关东煮的温暖场面，借以增强了英雄协会的存在感，展示了埼玉作为一个正常人的情感。最重要的是，村田雄介明显在这里把自己代入了无证骑士。信中的感谢话语和关东煮其实都是他真心实意地对ONE的一份感谢——感谢对方创作出了这样的作品，能让自己在迷茫中找到前路。

ONE和村田雄介的合作无疑是完美的。一方面是因为他们两位不论从创作方向还是性格上都是互补的，另一方面则是这次合作不单纯是出于商业的目的。在访谈中村田雄介曾说：“即使折寿也想传达出埼玉的魅力。”ONE也表示：“能和村田老师合作实在太好了。”在笔者看来，推动着『一拳超人』从WEB版到重制版再到动画的根本驱动力还是创作者们因为对作品的喜爱而被点燃的热情。没有这种热情，ONE不会在毫无根基的时候就决定要成为全职漫画家，已经成名的村田雄介也没必要把重制版的每一幅画面都描绘得无比精细，动画的制作方更是没有理由拿着普通的预算却力求做出烧钱级别的动画效果。

大概，这就是兴趣使然的力量吧。

我秃了 也变强大了

I'm bald, but I'm stronger

『一拳超人』的剧情细说的话其实乏善可陈。每一次都是出现了某个怪人叫嚣着要占领地球，然后下一秒就被为了抢超市半价的埼玉顺手送去西天。偶尔有比较幸运的家伙没有遇到埼玉，那便可以和其他英雄先大战三百回合要要威风。当然，最后的救世主还是埼玉老师，在一拳解决了螳臂当车的怪人后，本着“事了拂衣去，深藏功与名”的原则只给众人留下一个萧索的背影。

比起日本漫画中常见的回忆+嘴炮=战斗力爆发的战斗模式，埼玉从登场那一刻就屹立在其他角色不可仰望的强者之巅也是一种新鲜。在ONE的设定中，埼玉的变强之旅实在是普通得过头——每天一百个俯卧撑、仰卧起坐、深蹲外加跑步十公里。在坚持了三年后，他的头发掉光了，也成为了全宇宙的强者。

这便回到了本文开头的那个问题，一个学霸告诉你他是因为复习（强度并不大）而成为高考状元，和告诉你他是因为天赋异禀而成为高考状元你更信哪个？



对于『一拳超人』世界中的路人和大部分英雄来说，他们显然更相信后者。龙卷和吹雪有超能力、杰诺斯是改造人、僵尸男是变异者、童帝和金属骑士依靠机械武装。其他的英雄也都有特异之处。所以长相酷似小丸子爷爷的埼玉总是被严重低估。陨石一战中，大部分的功劳被分给银色獠牙和杰诺斯，埼玉还因为背心军团的栽赃强行背锅。深海王一战中，即使他在无数人眼前打败了深海王，群众也还是对他持有怀疑态度，在别有用心的人的煽动下，埼玉为了保护其他英雄，只好主动背锅。

人类只能看到自己想看到的东西，而这“想看到”往往指的是符合自己所积攒的人生经验。就算崇拜埼玉如杰诺斯，在第一次听到埼玉说自己的锻炼方法时，下意识的反映也是“老师不是在开玩笑吧。”所以埼玉被普通人忽视其实是很正常的事情，正如鲁迅笔下那想象着皇帝用金扁担挑水，睡醒就能吃柿饼的农夫。所处的位置决定了所能拥有的眼界。对于普通人来说，他们甚至看不清埼玉干掉深海王的出拳动作。也只有像杰诺斯和银色獠牙这样真正了解力量也见识过埼玉的认真状态的英雄，才能在一定程度上明白埼玉到底有多强。

ONE也好，村田雄介也罢，他们所要塑造的埼玉绝不仅仅是一个战力的上限，也不仅仅是一个花样吊打各路怪人的龙傲天。在ONE的另一部漫画『灵能百分百』（画风也是同样的魔性，并且要被骨头社动画化了）中，主角龙套君虽然天生自带无敌的超能力，但在生活中却从不使用。为了在学校的马拉松比赛里给自己喜欢的女生留个好印象，还拼命进行自己最不擅长的体能训练，把排名提高了几十位（虽然并没什么卵用）。在『一拳超人』的阅读过程中，观众很容易忽略一点——努力这件事只是用来测量自己，而不是用来测量他人的。

举例来说，埼玉通过努力和掉光头发成为了宇宙最强，超合金黑光通过不懈的锻炼成为了S级英雄，无证骑士通过勤能补拙成为C级1位。这样的结果恐怕有人会觉得不公平，毕竟论勤快程度和锻炼强度，埼玉是远不如另外两位的，但却获得了比另外两位高的多的成就。然而换一个角度看，如果埼玉没有三年的锻炼，那么他就依旧是一个浑浑噩噩的上班族。超合金黑光不举两吨的杠铃，会止步在普通的健身爱好者，无证骑士更只是骑自行车的眼镜男。『一拳超人』所要表达的，是努力就会有成果。尽管因为种种原因，每个人所付出的代价不尽相同，所获得的成果也不尽相同。但今日的自己比起昨日的自己肯定是又前进了一点。所谓努力，其实是每个人自己的事情，并不需要去和别人比较。



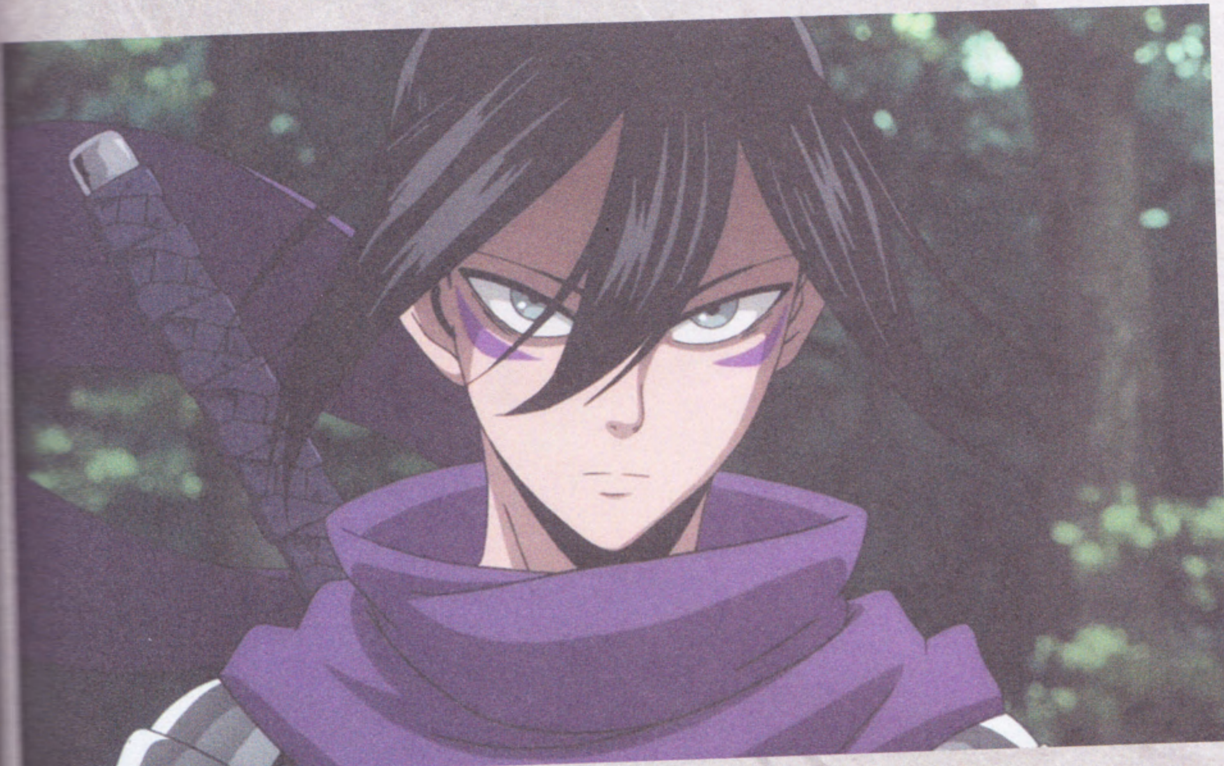
这种对于努力的独特看法，足以说明ONE的确是个特立独行的作者。实际上『一拳超人』能用草稿画风在网络上获得不小人气，正是因为这是一部同样特立独行的打着反英雄旗号书写真英雄的作品。在有比较详细的描写的配角英雄中，真正为了当英雄而加入协会的基本没有，反而充斥着为了合法武器试验场而当英雄的金属骑士、天生超能力做事任性的小龙卷、目标是开道场收弟子的银色獠牙、想尽办法打压他人的蛇咬拳、建立社团的吹雪以及靠着幸运MAX混日子的KING。

虽说只要履行好英雄的义务，那么有点别的追求也不是什么坏事。可这样一来，英雄活动对于他们来说更像一份工作。实际上协会中的大多数人也的确是为了薪水和英雄身份能带来的便利才加入协会的。没有坚定的信念，英

雄身份就很容易变质。再加上协会为了管理英雄，还设计了一套等级制度，就更让很多英雄把精力放在升级和保住现有地位上，而不是去惩恶扬善。这种情况在竞争激烈的B级和C级英雄中极为普遍。比如背心军团，他们的老大S级英雄背心尊者还算是个不错的人，下面小弟们就和地痞流氓没啥区别了。协会与其说是一个正义组织，不如说是一个以正义为大旗的虚伪组织。如果有哪天协会发不出工资或者英雄身份无利可图。恐怕崩溃也就是分分钟的事情。

毫无疑问，ONE的这些设定都是标准的反英雄设定。他让这些人强则强矣，却没有虽千万人吾往矣的气势。英雄在这个世界里几乎和偶像画上了等号，最受欢迎的自然是又强又帅的角色。与其说人们崇拜英雄，倒不如说他们在消费英雄。按照一般的反英雄套路，作品的主人翁应该是个内心有着极大阴影的别扭角色，通过不断地和自己内心做斗争，最终走出一条虽不王道，却足够真实和独特的道路。然而ONE却一方面用反英雄颠覆传统英雄形象给读者创造着笑料，另一方面又用埼玉这么一个除了长相其他方面都很正统英雄的主角来颠覆反英雄的背景基调。善行因为罪恶而得到彰显，高尚因为卑鄙而得到称赞。ONE成功地用搞笑漫画的外壳使读者在内涵上降低了期望值，成功地描绘了一个拥有现实世界中冷冰冰规则的背景，再成功地用“向往着英雄的兴趣使然”打破这一切，其中流露出的真诚自然也打动了读者。







其实，『一拳超人』真的有点像周星驰的电影。第一遍略看是爽和笑，第二遍细看觉得里面有点不对劲，第三遍看进去才发现是“满纸荒唐言，一把辛酸泪”。

正义的道标
The Beacon of Justice

那么在『一拳超人』的逻辑中，到底什么样的角色才能算得上是英雄呢?

在大洋彼岸那个创作了最多超级英雄的国度里，我们大概可以用『超人与蝙蝠侠』这部作品里的一段故事来说明。

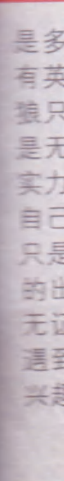
众所周知，布鲁斯·韦恩之所以成为蝙蝠侠打击罪恶，是因为小时候父母在他眼前被歹徒枪杀。在某次任务中，他与超人穿越时空回到了案发的那一夜，救下了自己的父母。因为历史被改变，再也没有心怀仇恨的布鲁斯·韦恩，所以蝙蝠侠消失了。

超人面临着抉择，是去找现在和父母幸福生活在一起的布鲁斯·韦恩，让他回忆起这一切，重新回到身为蝙蝠侠的阴暗冰冷的生活里；还是就这样放弃，权当蝙蝠侠根本没存在过。

结局自然毫无悬念，超人做出了他认为正确的选择，回归蝙蝠侠的布鲁斯·韦恩当然也认同这一点。尽管一边是最亲爱的家人，但另一边是整个哥谭市的人们。对于超级英雄的蝙蝠侠来说这根本是一个无需纠结的选择。

正如另一位很穷的超级英雄所说：“能力越大，责任也就越大。”

美漫的超级英雄发展到今天，故事早已变成了各种版本和平行世界交错的剧情迷宫，非骨灰级爱好者绝对理不出一个头绪，但社会责任始终作为一个重要的理念贯穿其中。美漫中的人物大抵有着自己坚定的三观，故事里的大





反派很多时候并不是单纯的坏人，只是价值观和对世界的解释与正常人偏差太大。超级英雄也不会总是亲亲热热，一言不和内部撕逼都是家常便饭，毕竟就连两个变形金刚，很多时候都能连着4、5页讨论人生和哲学问题。

相比之下，日漫里用理念来引领行为的事情就少得多，取而代之的是“守护”这个概念。守护的对象可能是女朋友，可能是船员，可能是一个小镇，也可能是蓝色清净的地球。基于这一点，埼玉也曾感叹：

> 世界上的邪恶势力似乎一直都不会消失。
> 这和我当英雄前毫无变化。
> 换言之我对社会没有造成任何影响。
> 对此我并不觉得难过。

的确，以“守护”为出发点很容易便会陷入结果论之中。如果成功了，则被冠以救世主；失败了，就会被贴上悲情人物的标签。这一点在『一拳超人』中描绘的群众身上体现得特别明显。作为英雄，避免了陨石毁灭城市是不够的，还应该把陨石碎片也一并消灭。作为英雄，只有打倒怪人的那一位才有资格接受崇拜，其他倒在地上的都是因为他们太弱。可实际上英雄并不能这样判定，“守护”本身也是一个持续的过程，天灾人祸时刻都在发生，这一次成功守住了就被捧，下一次失败了就被喷。过度的实用只是既狭隘又短视的利己主义。

实际上，判定英雄的真正标准一条就够了——是否能为了他人的福祉挺身而出。

我们希冀在文艺作品中看到英雄，是因为现实给我们的不安全感太深。文艺作品中活跃的英雄，他们所代表的更多是一种正气常在的希望。

在埼玉的自言自语里，『一拳超人』的世界并没有因为他的出现而变得更和平。追本溯源，波罗斯还是因为他的存在才特意跑到地球大闹一场。同样，大都会市并不因为超人变得安稳祥和，蝙蝠侠出现后哥谭市依旧在堕落的深渊中挣扎。但重要的是，英雄的存在让普通人知道——有人还在坚持和邪恶势力抗争。

人类终究还是很胆小的生物。在『一拳超人』里，埼玉、无证骑士和后期的饿狼这类似三位一体的存在，就证明了英雄所带来的希望



是多么的重要。在这三人中，埼玉既有实力又有英雄气概，无证没有实力只有英雄气概，饿狼只有实力没有英雄气概。从表面上看，埼玉是无证的救命恩人和感谢对象。因为对于没有实力的无证来说，面对实力远强于自己的怪人，自己的炮灰行为的意义在哪里？这一点恐怕不只是许多观众怀疑，他自己也在怀疑。而埼玉的出现给他做了一个很好的表率。向深处看，无证的存在对于埼玉也是至关重要的。埼玉所遇到的问题是——面对虚伪的英雄协会，只靠兴趣维持的英雄活动能持续多久：

> 但是现在我有一个烦恼。
> 我的感情在一天天消失。
> 恐惧紧张喜悦愤怒这些我都感觉不到。
> 以力量作为代价。
> 作为人，我是不是失去了什么重要的东西呢？

这是埼玉的另一段自白。只靠兴趣驱动的他，早已是无欲无求的境界了。原本在战胜敌人的过程中能获得的成就感，也随着实力的逐渐逆天而消失。再加上一贯受到的不公平对待，虽然表面上总是淡然处之，然而和背心军团对骂时连“秃子”这种词都骂出来，收到FANS信件时故作自嘲的反应都说明他心底还是希望得到别人发自内心的认可的（脑残粉杰诺斯不算）。毕竟，英雄就应该生活在崇拜的目光之中嘛。

无证骑士就是第一个向埼玉投去发自真心的崇拜目光的家伙。从那开始，埼玉似乎多少找回了一点感情。银色獠牙、KING、吹雪组这样的真心好友也多了起来。假设没有无证对老师的那次感谢，对人生感到麻木的埼玉会不会一转身就堕入原力的黑暗面谁也说不好。从这层意义上看，埼玉和无证其实是互相的救赎。



饿狼这个角色则正是埼玉堕入黑暗面的可能性。从小只能扮演怪人，一直被英雄游戏里的“英雄”所欺负的他，长大了看到协会里的种种负面消息，更是对伪善的英雄们感到失望。饿狼毫无疑问是憧憬着真正的英雄的，可现实却一次次证明他的憧憬不过是一种虚妄。于是他选择踏入邪道，打算用自己所表现出的邪恶，来刺激来冲击英雄协会，看看那里面有没有真的能配上英雄这个名号的家伙。

结果在他的攻击前，还能保持英雄信念的人只有两个。其一是在他濒死时阻止背心尊者出手杀人的无证骑士，其二就是一语惊醒梦中人的埼玉——“你不就是想变成怪人的人类吗？”

有趣的是，在面对濒死的饿狼，埼玉和无证都做出了同样的选择——不杀人。这被不少读者认为是无意义的圣母情节（主要是无证），在笔者看来却是塑造角色的重要一环。出任务还要坚持在无人的路口等红灯的无证显然是个坚定的守序善良，兴趣使然的埼玉则是个中立善良。在饿狼濒死的状态下，两者显然都沿用了自己的三观，没有甚至是阻止别人杀死饿狼。这并非是因为他们认为饿狼没有错或不该死，而是他们觉得不应该这样以私刑的方式杀掉一个人类。这也是为什么背心尊者被无证连累也没有对他有什么成见的原因——无证今天可以为饿狼说话，明天也可以为自己说话。能坚持遵守规则的人带给同伴的安心感是要远超于实力强大但摸不清套路的人的。

在强大的力量之外，英雄更重要的是为普通人指明前进的方向，树立正义的道标。就像在公交车上遇到行窃时，如果有人振臂一呼，群众纷纷冲出来把贼扭送派出所。那下次再遇到贼人的时候，相信就会有更多的人勇于站出来。反之，如果大家都冷眼旁观小贼得手，下一次的公交车上，就会有更多的窃贼。站住来阻止小偷并不需要埼玉般的力量。但这一简单的行为，便足以称得上英雄。

让善良的人永不孤独，便是英雄的意义。▲

*现场实况照片由 178 友情提供

魔都东方乐祭实录

東方樂祭

TOHO ONGAKU FES —東方音樂フェス—
GLOBAL 2015 COMICUP SPECIEL

ATTENTION 收录在光盘中 请对照观看 Check And Play ! DVD

■ 作者 / 风雨
■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

在审美情趣常换常新，宅们关注点不断变换的同人领域，东方 Project 这个题材实在是红的太久了。幻想乡中的少女们享受到了其他作品中的 Rainbow Girls 们所享受不到的长时间关注。然而，历史的规律总是长江后浪推前浪。前几届 CM 上，长时间保持的相关作品数量记录终于顶不住舰娘们的强势崛起，从同人题材王者的宝座上退了下来。而本来独有一片天地的东方同人音乐，也在 VOCALOID 的新创作模式的冲击下受到不小的影响。加之观众的持续审美疲劳，东方的衰退已经是不争的事实了。



但是话说回来，即便如此，东方也远远未到前浪死在沙滩上的地步。东方 Project 依旧保有她们赖以成名的大部分优势。东方依旧是一个自由的开放的创作充满活力的环境。而在同人奇迹的狂热褪去之后，沉淀下的是更理性更沉稳的气氛。

在这样的外部大环境下，前一段时间在魔都上海举行的那场东方乐祭 Global 2015 Special Comicup 对天朝爱好者来讲，就显得尤为弥足珍贵了。

C&C 的 Flowering Night 停办之后，幽闭的东方乐祭便是如今最大的线下东方同人音乐 LIVE 了。汇集了最棒的东方同人音乐社团同台，无论是演出质量还是气氛无疑是顶尖的。而这次来到上海的参与演出的社团对于老牌东方众们来讲，那是一定一定会得到无数尖叫的阵容。抛开中国人民的老朋友幽闭星光和他们的马甲不谈，IOSYS、C-Clays、EastNewSound；Miko、小峠舞、紅い流星等等每一个都是伴随东方众们成长的名字。对于没有条件远征 11 区的小伙伴们来讲，能在本土见到他们实在是非常难得的美妙体验。

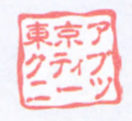
实际上，本次 LIVE 最后实际参与演出的一共有⑨个社团。包括幽閉サテライト（幽闭星光）、少女フラクタル（少女分形）、EastNewSound（ENS（新东方（误）、C-Clays、Tamusic、東京アクティブ NEETs（东京





Active Neets）、IOSYS 在内的 7 个日本社团以及 Yonder Voice 和京都幻想劇团两个本土社团参加。遗憾的是，中国人民的老朋友，幽闭当家歌姬 Senya 因故并没有到场，但是 IOSYS 的 miko、kuro；C-Clays 的当家歌姬小峠舞都悉数到场。这样也算弥补了这些许的遗憾吧。



















就这样，带着犹如朝圣一般的心情，我晃晃悠悠地去参加了本次 LIVE 活动。

本次 LIVE 的场地说来很有趣，在美国驻上海领事馆的附近。在场外候场时三三两两聚在一起的东方众们在马路对面辛苦站岗的武警小哥眼里，应该是需要防备突发事件的警惕的对象吧（笑。总之武警小哥的眼神是相当微妙的。而场地本身也是相当微妙的。位于底下的舞台估计是古早以前的民防设施改建而来，原本作为防空洞避难所之类的用途。这倒是和近期发售的 3A 大作『辐射 4』的气氛微妙的吻合。



舞台是日式 Livehouse 布局。这种最早起源于 11 区的舞台和普通的传统酒吧不同，它们一般都有完备的音乐器材和音响，并且组织方式灵活，成本也比较低廉。由于观众舞台距离非常近，因此在 Livehouse 中的演出气氛要比传统舞台好不少。更方便观众与台上互动。但是同样的，缺点也很明显，小。尤其是当全国的东方众都得到消息纷纷从全国各地赶来的时候，这场地就太小了。基本就是摩肩接踵人头攒动。不过对于热情高涨的东方众们来讲，这些都不是事儿。

事后想来，演出开始后的记忆却是模糊的。因为光顾着去 high 了。至于 high 了些什么，自己都不太清楚了。只是无论是少女分形、ENS、C-Clays 的歌姬热唱，还是 Neets 们和 TAM 大叔激情的演奏，亦或是 IOSYS 的鬼畜电波都已经以一种更高的形式存在于记忆中了吧。毕竟都是成名已久的社团。所有的曲目当年起码扫雷的时候都听过。就算没有听过，东方同人音乐还有个 BUG 的属性叫做二次创作，无论如何都是有原曲的。熟悉原曲作为一个合格东方众的基本自我修养，是为几乎每一个东方众都掌握的技能。所以这也是东方同人 LIVE 的感染力之一。所有的曲目都是熟悉的，而又能在其中发现意外的惊喜。尤其是一直不喜欢按原曲来的 ENS 和历来以生演奏出名的 TAM 大叔以及演奏爵士这种即兴发挥风格的東京アクティブNEETs 就更是如此了。

但是这条对 IOSYS 不成立。因为太熟悉了。作为压轴社团上场，以神偷魔理沙开头，以琪露诺的完美算数教室为结尾。怎么可能不熟悉？MIKO 桑倾力演出现场版真人鬼畜，这种机会太难得了。我甚至觉得，这或许会成为日后我向自己孙子吹嘘的资本。“鬼畜啊，你爷爷我见的多了。日本那个 MIKO，我和她一起喊过鬼畜。那个鬼畜频率，不知道高到哪里去了。”

值得一提的是，作为幽闭的姐（马）妹（甲）团体，少女分形的演出令人耳目一新。以区别于幽闭以往风格的编曲，配合柚木梨沙、天宫みや两位歌姬与身形不符颇具爆发力的歌唱演绎同样非常熟悉的幽闭星光的诸多曲目。这样的体验很大程度上弥补了 senya 没有到场的遗憾。

于是，在友好热烈的气氛中，本次东方乐祭 Global 2015 Special Comicup 的 LIVE 活动便结束了。

恩，起码本篇是结束了。





但是其实还有个追加的 AfterParty 来着。所谓 AfterParty 就是让没 High 够的人继续 High 的意思。

因为场地和气氛的关系，可以更放松更放纵地继续享受。同理，具体啥情况，因为太 High 了我也不记得了。只记得 ENS 的歌姬紫咲ほたる的 WOTA 艺打得不错，以及小峠舞总算唱了在本番中没有唱的我却非常期待的 Spring Shower。而且，我觉得我又多了可以和孙子吹嘘的成就“你爷爷我也喜欢跳舞啊！当年 C-Clays 的小峠舞为我伴唱，我跳了段 Spring Shower。现场观众都 high 翻了。”诸如此类。

絮絮叨叨地写出来不算游记的游记。基本就是临表涕零不知所云的状态，其实只是想传达一个大龄东方众在经历了一场期待已久的盛况的激动心情。▲



CICF茅原实里

二次元狂热专访

■ 特约记者：lodoss
■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

2015年10月，被动漫粉丝冠以“国漫”昵称的的中国国际漫画节动漫游戏展（CICF EXPO），再次以强劲阵容在广州拉开帷幕，国内外知名动漫品牌、ACG品牌展商、多次元人气红星云集，展商及嘉宾阵容在往年的辉煌中更进一步，本次还成功邀请著名声优茅原实里前来演出。说到这位人气女王，最经典的代表作品莫过于『凉宫春日的忧郁』里的三无大萌神长门有希，也有『南家三姐妹』里的毒舌暴力女王南千秋，以及『食灵－零－』土宫神乐、『境界线上的地平线』阿利亚达斯特、『境界的彼方』名濑美月、『约会大作战』诱宵美九等一系列代表角色。

本次我们收到主办方CICF的邀请，对茅原实里进行了访问，本刊也是唯一一家得到日方特别许可的专访媒体，现在就为大家带来独家访谈内容：

文中提问方为二次元狂热（以下简称2DM），回答方为茅原实里（以下简称茅原）。

2DM：茅原小姐平常休息的时候一般都会干什么呢?

茅原：我最近很热衷于煮菜做饭，可是有时工作太忙的时候，便完全没有进入厨房的机会了，我觉得身为一个女性不会做饭是很糟糕的，为了提升女子力（女性魅力），现正努力地抓紧机会下厨。





2DM：听说茅原小姐喜欢巧克力和点心，平时会自己做些什么样的点心吗？做出来一般会自己吃掉还是和谁分享吗？

茅原：是的呢。休息日虽然也常会发发呆、睡睡觉，但果然还是会去做饭，做自己喜欢吃的东西。你知道 cookpad 吗？我会上 cookpad 去查想做的食谱，做出来，然后配上一罐特调烧酒来品味。秋天喝雪梨味的特调烧酒会觉得特别好喝，我经常会这么做呢。

（注：cookpad クックパッド是日本最大的食谱交流 UGC 社区，据说日本二三十岁的女性中每两人就有一个 cookpad 的用户）

2DM：茅原小姐在 Live 现场演绎的时候也保持了非常高的水平，从 Blog 上看到以前也经常在秋叶原街头表演，两者会有什么不同吗？是否因此奠定了现场表演的基础？

茅原：当时的我还没接到工作，不过我非常渴望让“茅原实里”这个名字成为世人众所周知的存在，于是就去跟事务所的工作人员还有经理人商量做些什么好。而我很喜欢唱歌，自己作曲作词，还学习弹吉他，要是街头演唱会的话也不会有人生气，无论在哪里唱都是自由的，那时候





为了让更多的人认识我，于是便去到了秋叶原的街上演唱。不过正是有了那一段经历，现在才能得到许多工作的机会，开演唱会，还有买票来看演唱会的粉丝们，这每一件事物都是值得庆幸的。正因为那时候没有工作，所以便怀着无论是怎么样的工作都去做的心情，一味拼命地努力，现在只要回想起那时候的心情和事物，便能够回到初心（回归到原点），那一段经历让我得到了许多一直受用的东西。

2DM：从『純白サンクチュアリィ』开始每年都有出 CD，每次演出声音都充满穿透力的茅原小姐，平时是怎么保养声线的呢？

茅原：其实并没有做什么特别的保养，我想是我的嗓子比较耐用，但我也有去做发声训练，在演唱会之前也会做保湿（补充水分），大概就这些吧，还有会吃润喉糖。【2DM：会不会有什么忌口】没有呢。不过喝过碳酸饮料后，会感觉不太好发声，所以在唱歌或者工作之前我是不会去喝的。

2DM：茅原小姐在专辑制作和 Live 中有没有想干的事情?

茅原：之前出的一张专辑『NEO FANTASIA』，那时候我很认真地尝试了一下跳舞，然后觉得跳舞是一件很快乐的事情，演唱会上也会安排舞蹈演员表演，让舞台演出更加丰富，而观众们的反应也很热烈，因为有过这样的经验，所以我想更多地钻研一下舞蹈。

2DM：茅原小姐在这么多不同的地方演出 Live，也拍摄了不少 MV，最令自己难忘的是哪次演出?

茅原：最难忘的还是 5 年前的武道馆公演，我终于站上了憧憬已久的舞台。出道之后，我便有一个梦想，就是终有一天要站到武道馆的舞台之上,举行演唱会。随着和工作人员们一起的努力，不断进行音乐活 动，支持的粉丝们也一点点地增加，所以能够站到武道馆的舞台上，是与我一起制作音乐的工作人员们，还有粉丝们，大家一步一步地前进的结果，我想那时候的感动，一辈子都不会忘记。

2DM：长门有希这个角色对你来说有什么特别意义吗? 果然还是最特别的吗?

茅原：的确很特别呢。去年是我出道的十周年，我想这十年来能够一直获得工作的机会，全因遇到了长门有希这个角色。虽然遇到这个角色的时候，我并不是完全没有工作，不过也曾经跟经理人商量过该何去何从，正好这个角色的出现帮我化危为机了。与有希相遇之后，制作了『凉宫春日的忧郁』的音乐制作人正是我现在的制作人，然后也遇到了唱片公司 Lantis，并因此能够继续开展自己的音乐活动，这真的是给了我许多机遇的角色。即使去到别的国家，大家都会叫唤“长门有希！长门有希！”，觉得自己能够演绎这么一个被世界人民所喜爱的角色真是一个奇迹。





2DM：对于 11 月 18 日发售的『恋』，茅原小姐能介绍一下大概会是怎样的曲风和主题吗？

茅原：标题是『恋』，内容也是以“恋（恋爱）”为主题进行制作的。因为歌曲并没有商业搭配，所以能够自由发挥，歌词都是我自己创作的。这是一首注满了坠入爱河的女孩子小鹿乱撞般心情的歌曲，乐队演奏很明快，听着会让人感到兴奋和愉悦。无论是 MV 还是专辑封面，都是“LOVE 全开”的感觉。

2DM：茅原小姐在 2007 年开始就一直以个人身份参加 Animelo Summer Live 至今了，你是怎样看待这个每年必不可少的大型动画歌活动的呢？

茅原：ASL 到今年是第几年了？ 9 年？连续 9 年都能够得到演出的机会。ASL 在日本不知道是不是规模最大的呢……我想应该是的，这是规模最大的活动，每一年都很期待能够参与演出，还会有来自世界各地的人们到日本来参加这个活动，不仅仅是日本的粉丝们，全世界的人们都如此地喜爱动画歌曲，我在 ASL 这个舞台上能够切身感受到这一点。动画与音乐结合起来，再加上人们对动画歌曲的喜爱之情，能够形成一股强大的能量，无论多少次站在舞台上，都会为之感动。

2DM：茅原小姐请跟中国的粉丝们说一句话吧。

茅原：即使我的工作大部分都在日本，但有些（海外）粉丝会远道前来看我的演唱会，也有些粉丝会给我写信，所以我从很久以前便知晓他们的存在。这是我第一次来到广州演唱，这次能够收到邀请，我真的充满了感激，十分期待接下来要开始的粉丝见面会，不知道会留下怎么样的回忆，像这样能够到国外的机会是很少的，我很希望能够再来，今后我会继续努力，参与更多的动画、音乐作品，把快乐带给中国的粉丝们，请大家多多支持。▲





现实中的“RAIL WARS!”

Rail travel and money saving in anime tou

——圣地巡礼中的铁路旅行与省钱大作战（下）

■文 / 完蛋了的国王 ■责编 / 白石 ■美编 / 塔里

报告！火车上有坏人！

BAD GUYS IN THE TRAIN

作为由丰田巧和バーニア 600 这两位业界资深铁道宅合力创作的小说，『RAIL WARS!』注定不会是一部以科普铁道小知识或为推广铁道旅行而摇旗呐喊的轻质化作品，『RAIL WARS!』是真正的核心向铁道题材小说，其核心的“坚硬”程度甚至超出了一部轻小说可以承受的范畴。小说原作的创作动机其实是为了向现有的 JR 民营体系表达不满，这不仅因为作者描写到了多条已遭运营公司无情废弃的线路，流露出了满满的怀旧之情，更因为在小说中与主角们所在的铁道公安队为敌的反派并非无名无姓的路人甲，而是一个名为“RJ”的恐怖组织。而这个组织的活动目的就是为了阻挠国铁的民营化趋势——虽然在现实中的国铁早已因为经营不善而转制成为了民营的 JR 集团，但作者显然期望借助恐怖活动这种激进的手段来表达其对现有 JR 体系的抨击——当然在现实世界中，堂堂的 JR 集团也不可能坐视一部带有影射意味的动漫作品来替自己抹黑，所以在『RAIL WARS!』动画化时干脆就把“RJ”的这一茬给抹去了。丰田巧和バーニア 600 虽然被动画公司塞了抹布，以致于让观众们误以为『RAIL WARS!』是一部皆大欢喜的后宫肉番，而且各种影射 JR 的情节也被改头换面，令作品失去了硬核的本质，不过动画版的『RAIL WARS!』总还是留有一些原作的神韵，或者说其作为一部铁道类型的作品是有几点能体现出专业水准的地方的。其一，自然是对各种型号机车的真实还原；其二，则是沿用了原作中几条颇具特色的铁道线路。笔者要着重关注的就是后一点。

刚才提到动画版『RAIL WARS!』对小说原作的改动不小，这当然也体现在剧情的编排上。



小说迄今为止连载有 11 卷，在动画化的时间节点上应该正连载到第 7 或第 8 卷，但实际上动画脚本只改编了原作的前 3 卷，外加第 6 卷和第 7 卷的一部分而已，涉及到的铁道线路有 5 条。具体来说，小说第 1 卷描写了东京中央铁道公安室第四警戒班（简称“警四”）的成立经过，以及第一次与恐怖组织 RJ 的交手，但搭乘足尾线的追击戏码是动画版的原创；欧洲某小王国的公主贝儿妮娜到访日本，并乘坐“北斗星”卧铺列车前往北海道札幌的剧情改编自小说第 2 卷；警四被派往长野县接受追加训练，并克服碓冰峠旧线路的难关，成功运送移植器官的剧情改编自小说第 3 卷；人气偶像鹿岛乃亚受聘成为国铁公安队一日队长，由警四护送前往目的地举办 LIVE 活动的剧情改编自小说第 6 卷，但原作中鹿岛乃亚一行人的目的地是和歌山县的南纪白滨温泉，搭乘的线路为纪势本线，而在动画中被改为运行在东京站与伊豆急下田站之间的观光特急列车“舞女号”；最后一条有关联的线路是 JR 鹤见线的海芝浦支线，在动画版里被安排在第 3 话中出现，而在小说里则在第 7 卷才登场，但剧情的内容则已经面目全非了。被动画版舍弃的第 4 卷通篇都是与恐怖分子的打斗戏码，而在接下来的第 5 卷里描写了一条现今已经被废弃了的高千穗线，这条铁道在 2005 年的一次台风灾害中受损，因运营成本的压力修复无望，索性于 2008 年正式宣布废线，从而成为历史。笔者接下来将结合实际情况来探讨其中几条线路的圣地巡礼和铁道旅行的可行性。



本文介绍的第一条线路名为渡良濑溪谷铁道渡良濑溪谷线，旧名国铁足尾线。渡良濑这个名字想必大家不会陌生，笔者上一期刚刚撰写过著名伪娘渡良濑准的创作者こ～ちゃ的专题，渡良濑这个名字的出处应该就是渡良濑川。





▲神户站，车站无人运营，买票与否全凭自觉

这条旧足尾线首先引起笔者注意的是线路上有一个叫神户的车站，此神户当然非彼神户，读法也并非兵库县那个神户市的KOBE，而是读作GOUDO。神户站现在是渡良濑溪谷线上的一个小小的无人管理车站，这样的小车站在整条线路上比比皆是，渡良濑溪谷线本来就不是一条交通繁忙，客流汹涌的主线，它曾数度面临废线，后来作为一条特色旅游线路被保留下来，才得以重获新生。

渡良濑溪谷线运行于群马县桐生市桐生站与栃木县日光市间藤站之间，全线长44.1公里，其中大部分都是人迹罕至的山间铁路。这条线路的前身足尾线最早于1910年动工建设，目的是为了满足足尾铜山生产的铜矿石的运输，并兼营沿途住民的客运业务。日本是一个矿产资源极其匮乏的岛国，一座大型铜矿的意义是可想而知的，足尾线当年的兴盛可以从保存至今的很多图文资料中窥知一二。但随着1973年足尾铜山矿尽关闭，足尾线的废线危机就变得不可避免了。转机出现在1989年，随着国铁的分割民营化，继承足尾线运营权的JR东日本果断废除旧足尾线，成立新的渡良濑溪谷铁道公司，重开新的渡良濑溪谷线，对沿线的站点做出调整，废弃部分旧站，增加4座新站，并将包括神户站在内的3座小站无人化。为了削减成本，线路的班次减少，并裁撤了一部分人力才终于坚持了下来。后来随着当地旅游业的兴起，足尾铜矿被开发成为景点，尤其是随着石见银山矿区申遗成功，日本各地纷纷将旧矿山改造成景区，拥有近百年历史的足尾铜山连同旧足尾线一口气申请了37处物质文化遗产，成为整个关东地区有数的矿山旅游目的地。渡良濑溪谷线的运营方针随之做出了调整，将整条线路划分为两个区间，分别由三种不同的列车运行。一种是普通列车，在桐生和间藤之间全线运行，站站停。一种是名叫“渡良濑溪谷号”的小火车，运行于大间间站和足尾站之间，只停靠其中的6站。另外在2012年又新增了一种叫“わっしー号”的小火车，也是全线运行，停靠其中的9个站点。以上两种小火车都很有特色，颇受游客欢迎。



▲神户站台，背景中的车厢就是餐厅“清流”



▲桐生站的月台

渡良濑溪谷线的起点站群马县桐生市位于首都圈内，属于所谓的“大东京”范畴。这里是漫画家押见修造的故乡，其代表作『恶之华』动画化时曾到桐生市取景。从巡礼的起点站东京站到桐生站最便捷的方式是搭乘上越新干线



▲图中的背景是内饰奢华的东京站，可以看到文艺复兴式的穹顶，此穹顶曾在二战中被炸毁，2014年东京站建站百年庆典时才重新修复迎客

至群马县的高崎站，再换乘 JR 两毛线至桐生站，全程需耗时 2 小时左右。在这里换乘渡良濑溪谷线，即可开启本次的旅程。在桐生站游客必须选择搭乘三种列车中的哪一种。普通列车班次最多，运行线路最完整，而且站站停，可以拜访到上神梅站这样具有大正浪漫气息，但小火车不停靠的小车站，缺点就是缺乏特色，而且耗时最长。如果选择搭乘全线运行的“わっしー号”小火车，不仅有利用吉祥物“わっしー”精心布置的可爱车厢，还有大型景观车窗可供体验，但需要特别注意的是这趟小火车一天只开 1-2 班，每列限乘 50 人，车票相当抢手，不提前预定的话很可能要失望而归。“渡良濑溪谷号”是限定条件最严的一种小火车，只在每年 4-11 月间的周末和节假日运营，一天只开一对班次，11:14 从大间间站出发，14:25 从足尾站返回。车票的抢手程度当然就不用多说了。

如果早有准备的话，那么比较理想的旅行方式是，起个大早，从东京站出发到桐生站，先坐一段普通列车到达大间间站，赶上那班 11:14 的“渡良濑溪谷号”小火车（“わっしー号”上午的班次是 9:50 发车，条件略苛刻了些），沿途饱览渡良濑溪谷和草木湖两岸的美景，品尝一下列车上供应的特色便当，在通过长度为 5245 米的草木隧道时，车厢顶部还会呈现出宛若星空的灯光效果。抵达足尾站时已是下午，稍作休息后选择最快的一班回程普通列车，回来的路上推荐拜访神户、水沼、上神梅三个车站中的一个或几个。神户站是『RAIL WARS!』的取景地，在站台的一侧还开着一家有趣的餐厅叫“清流”，是用两节列车车厢改建而成的，坐在里面用餐想必非常有 feel。水沼站整座车站就是一个大温泉，花上区区 600 日元就能进池子里泡一泡，性价比十足。去时专注于铁道沿线的美景，回来时可以祭一祭五脏庙，再舒舒服服泡个温泉，带着一身的满足感踏上回程，这样的一次圣地巡礼之旅一定会令人感到心旷神怡。

既然是穷游，谈到旅行花费的话，如果持有 JR 东日本 PASS 五日票，那么往返于东京站和桐生站之间的车资就不必另行计算。两种小火车的车资分别是，“渡良濑溪谷号”（大间间－足尾）全程 1400 日元，“わっしー号”（桐生－间藤）全程 1580 日元。从足尾返回桐生的普通列车车资为 1110 日元，神户站的餐厅和水沼站的温泉都无需出站另外购票，所以一日巡礼的车资支出可以控制在 2700 日元以下。



▲这是停靠在桐生站月台上的两毛线 115 系普通列车

旅行区间：东京站—足尾站
换乘线路：上越新干线（高崎站）<->JR 两毛线（桐生站）<->渡良濑溪谷线
花费车资：JR 东日本 PASS+2690 日元
所需时间：一天

种类	区分	5日	任意5日
JR东日本PASS	成人	—	22,000日元
	儿童	—	11,000日元
关西广域周游券	成人	9,000日元	—
	儿童	4,500日元	—

▲附表：JR 东日本 PASS 与关西广域周游券资费表

卧铺列车中的王者：闪耀于地平线上的“北斗星”

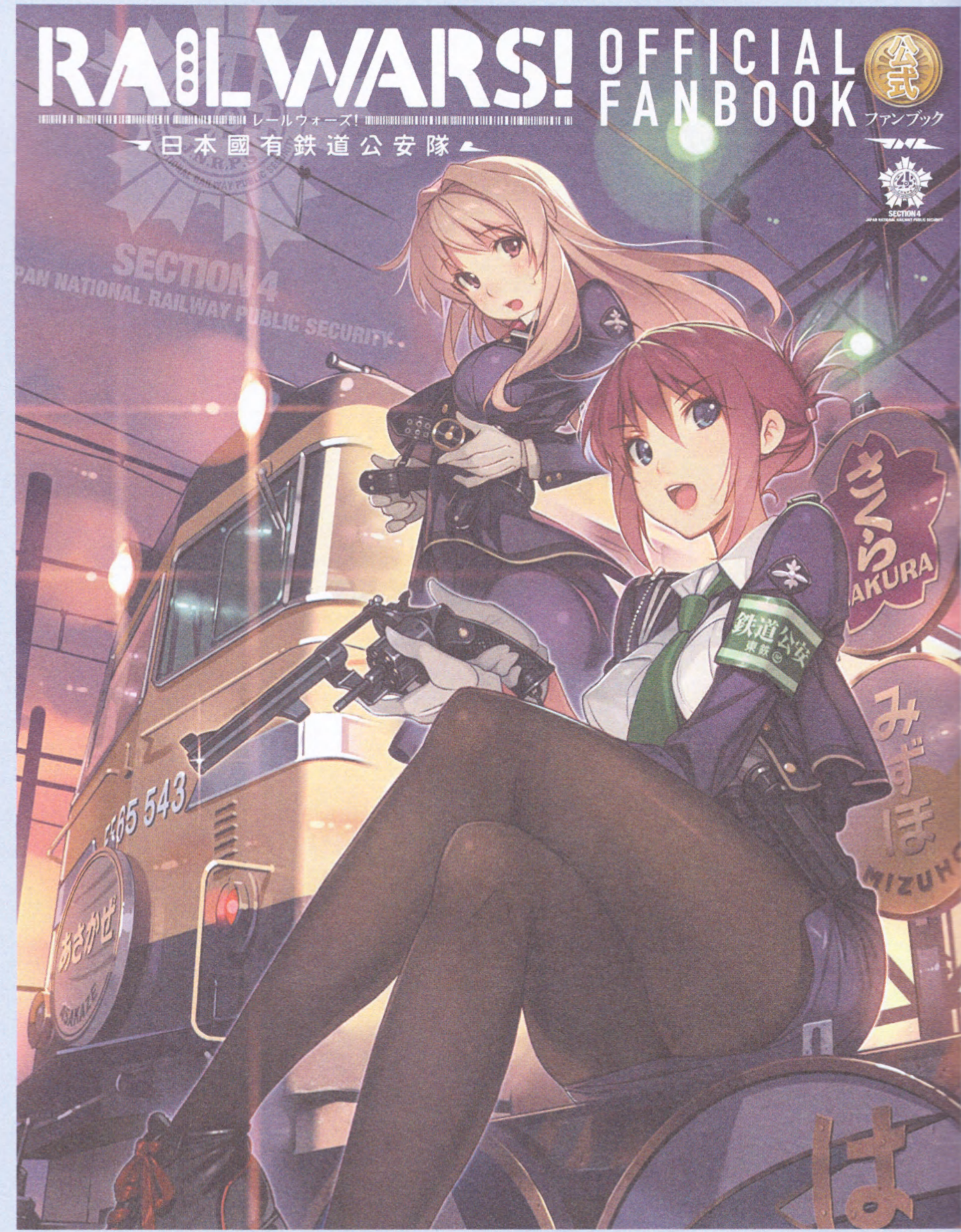
KING OF SLEEPING TRAIN

在所有种类的列车中，论豪华度和舒适度的王者，和性价比的噩梦，当然非卧铺列车莫属，在铁路发达国家尤其如此。放着快捷的飞机和新干线不坐，为什么选择搭乘复古的卧铺列车这种方式开启从东京到北海道的漫长旅程？理由只有一个，那就是情怀。

日本是铁道大国不假，但日本人历来注重效率也是事实，所以低效率低性价比的卧铺列车在日本并不多见，目前还在运行的线路就只有两条，一条是大阪与北海道之间的“薄暮特快列车”，一条是东京与北海道之间的“北斗星·CASSIOPEIA”。

“北斗星”和“CASSIOPEIA（仙后座）”的运行线路基本相同，均为上野站始发，札幌站终点。区别在于停靠车站和票价。“北斗星”每天晚 19:03 从上野站发车，次日中午 11:15 抵达札幌，中间停靠 15 个车站；“CASSIOPEIA”每天下午 16:20 发车，次日早晨 9:32 抵达札幌，中间停靠 17 个车站。此外“北斗星”的最低和最高档票价分别为 27170 日元和 38050 日元，对应“CASSIOPEIA”的 34220 日元和 64630 日元。“北斗星”在速度上略胜一筹，“CASSIOPEIA”则胜在豪华度上。

花费近 3 万日元的代价去坐一趟卧铺列车究竟是一种什么样的消费心态？豪华的卧铺列车是否真的是与穷游的宗旨背道而驰呢？其实我们应该更客观的来思考这两个问题。实际上一直到目前为止，日本都还尚未开通北海道境内的新干线，最近一直在大肆宣传的北海道新干线预定将在 2016 年 3 月 26 日通车，运行区间也只在新青森到新函馆的这一段，到札幌的区间段尚在施工，而且因为预算大幅超支导致完工日遥遥无期。所以旅客还是无法实现从东京到札幌的全程新干线之旅。如果采取分段换乘的方式，从东京站搭乘东北新干线至新青森，换乘 JR 特急“超级白鸟号”到函馆，共需 5 个半小时左右，费用为 2 万日元。再从函馆到札幌，乘坐 JR 特急“北斗号”，又需要花费近 4 小时时间，车资在 8000 日元以上。简单做个加法就会发现，9-10 小时的车程，以及近 3 万日元的车资与一趟“北斗星”卧铺之旅相比其实是毫无优势可言的，更遑论“北斗星”可以节省白天的时间，还省去了一晚住宿费，一路上有床睡，有热水澡洗，远好过枯坐 9 小时。至于走空路，虽然可以把旅程时间缩短到 4 小时内，但单程花费却高达 4 万日元以上，而且需要经历机场与车站之间的来回折腾，从绝对性价比来说也不比“北斗星”要强。



▲背景中为已经退役的特急卧铺列车“晨风”，运行于东京站与山口县的下关站之间，2005 年正式停运



▲豪华卧铺列车“北斗星”，由 ED79 系电气机车牵引

当然，要享受“北斗星·CASSIOPEIA”的豪华体验，不仅需要提前预定，所花费的银子也不会只有一张车票而已。以“北斗星”为例，共有 5 个档次的车厢，最便宜的是 B 卧铺车厢的上下铺，淋浴卡需另外花钱购买，车上的餐食也花费不菲。如果不计较这点银子的话，“北斗星”不失为一个长途旅行的极佳选择，它不仅设施豪华，观光体验也非常好，白天坐在全景式的会客室内，可以尽情欣赏从沿途的旖旎风光，而无需多花一分钱。


▲“北斗星”部分包间的内饰，起居和卫浴设施一应俱全



▲在北海道的非电气化路段担负起牵引“北斗星”任务的 DD51 型柴油机车

『RAIL WARS!』对“北斗星”有比较细致的描写，毕竟是日本卧铺列车中的王者，配得上贝尔妮娜公主的尊贵身份。剧中公主下榻的应该是 ROYAL 或 TWIN DELUXE 的套房，拥有宽敞的客厅和洗浴设施，方便男主角高山直人在不经意间闯入浴室拯（tui）救（dao）我们的小公举。如果你的这趟长途之旅也有佳人或好友相伴，那不妨也考虑一下选择舒适的卧铺列车。如果是单身狗，那就只能自求心理阴影面积了……

旅行区间：上野站—札幌站
换乘线路：卧铺列车“北斗星”
花费车资：27170 日元—38050 日元不等
所需时间：两天

旧信越本线碓冰峠段：越险越美丽的废线情结

TIME IN DANGEROUS BUT BEAUTIFUL WASTE LINETHE COPPER MOUNTAIN



▲有着百年历史的碓冰峠第三铁道桥

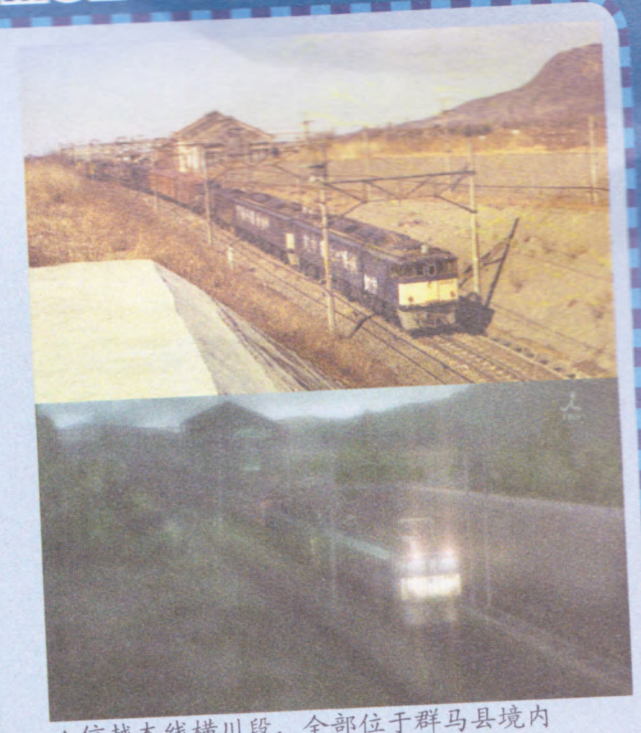
在本文推荐的巡礼之旅中，有这样一条线路，以全日本数一数二的艰险著称，虽已废线多年，却依旧人气不减。『RAIL WARS!』意料之中地选中了这条线路，并用紧张的剧情烘托出了一段高潮戏。这就是大名鼎鼎的旧信越本线碓冰峠段。

信越本线，顾名思义连接着信州（长野县）和越后（新潟县），曾是一条重要的交通干线。不过如今的信越本线却成了一条奇怪的线路，由不连贯的三段线路组成，分别位于群马、长野和新潟三县境内。造成旧信越本线被一分为三的原因就是 1997 年北陆新干线的开通运营，碓冰峠段遭废弃也就是在那个时期。

碓冰峠段，确切地说应该是国铁旧信越本线的横川站至轻井泽站段，这里是整条信越本线中最艰险的路段，也是东京至新潟的整条交通动脉上最后的难点，难就难在山路陡峭，横川与轻井泽间的高低落差大，导致铁道的坡度过大，最大斜率达到了 66.7%，远远超出一般蒸汽机车的动力可以承受的范围，最后日本不得不从德国引进特殊齿轨铁路才缓解了牵引动力不足的问题。碓冰峠段贯通后又称碓冰峠线，全长达 11.2 公里，区间内有 18 座桥梁和 26 座隧道，工程不可谓不浩大，其中最著名的碓冰峠第三铁道桥建成于 1893 年，是碓冰峠线的象征，废线后一直作为重要文化财产保留，还提交申请列入世界文化遗产。

碓冰峠线于 1997 年正式停运后没有马上被废弃，当地政府将其作为废弃铁道线改造为徒步旅游线路的示范，保留了自横川站至中转站熊之平站一段全长 6 公里的线路，将其命名为“齿轨铁路散步道”，并且在横川站附近建造了碓冰峠铁道文化村，展示与这条特殊的铁道百年兴衰有关的图文资料。同样是有着百年以上历史的铁道，碓冰峠线与上文介绍的渡良濑溪谷线其实相距并不远，从横川站到高崎站，再换两毛线到桐生站，费时约 80 分钟。

碓冰峠的废线徒步线路在日本很有名气，从横川到熊之平的这 6 公里途径 10 座隧道和 4 座桥梁，其中就包括第三铁道桥，纯靠步行的话要走上 2 小时左右，不过由于隧道内还留有照明，隧桥设施也定期养护，危险性不大，所



▲信越本线横川段，全部位于群马县境内



▲轻井泽站纪念馆

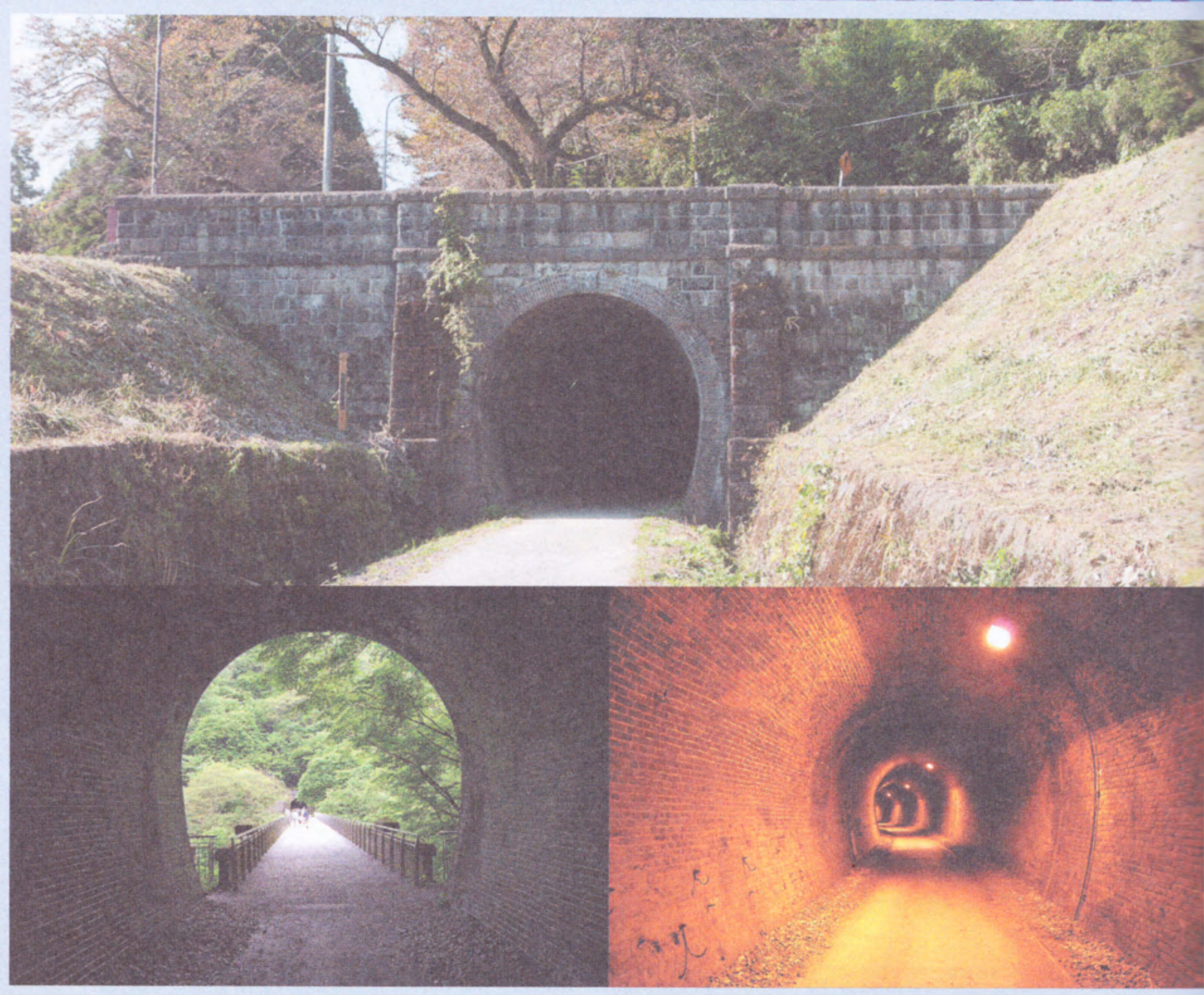
以广受废线探索爱好者们的追捧。当然，真要实打实来回走 4 小时还是非常吃力的，所以当地交通部门在每年 7 月初至 11 月底期间的周末和节假日特别开通了横川至轻井泽间的巴士，每天 1-2 班，车资仅 300 日元，最省力的方式是半程坐车半程步行。此外，在横川站和峠之汤站之间还修复了一小段齿轨铁路，有观光小火车可以坐，也是颇有情调的一种选择。



▲轻井泽约翰纪念礼拜堂



▲轻井泽站北口

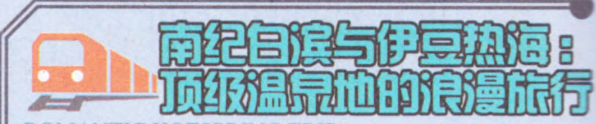


▲从横川到熊之平的几段隧道，内部有照明设施，下午 6 点前一直留灯

『RAIL WARS!』中围绕碓冰峠线开展的一段生死时速并非完全是作者的脑洞大开，碓冰峠一带经常遭受泥石流灾害，最严重的一次曾夺走了 50 条生命。碓冰峠线废线后，轻井泽至熊之平的路段由于长年不经养护已不堪使用，这在作品中也有相应的表现，不过大家的注意力应该都已经被小而弥坚的 ED42 列车的神勇表现所吸引，这台列车的实物现在就停放在碓冰峠铁道文化村内做展示。

如果要走一走碓冰峠线，把轻井泽站设为目的地比横川站更合适，从东京站有长野新干线直达，只需 1 小时 15 分钟左右，十分便捷。因为轻井泽是日本著名的避暑度假胜地，游客众多故而交通发达。到轻井泽取景过的动画不胜枚举，最有代表性的当属『在盛夏等待』和『圣母在上』，前者拍摄的是轻井泽平民化的商店街，后者则更多取景了富人区的别墅群，这也是轻井泽截然不同的两个侧面，自然环境清新宜人的轻井泽曾是在日外国人最青睐的避暑地之一，洋人们在这里建造了别墅和教堂，后来日本的富人们也争相效仿。随着人口的增加，轻井泽的商业街也逐渐发展起来，经西武集团开发后成为年接待游客近 800 万人次的一流度假胜地，现在的轻井泽已不再是富人的自留地了。『RAIL WARS!』在轻井泽的戏份多为动画版的原创，轻井泽的基督教教会声名远播，约翰纪念礼拜堂和石头教会都是当地的招牌景点，『RAIL WARS!』也对内部禁止拍摄的约翰纪念礼拜堂进行了取景，试想如果能亲自到访的话应该会是一次美妙的体验。

旅行区间：东京站—轻井泽站
换乘线路：JR 北陆新干线（轻井泽站）↔ 期间限定巴士（熊之平站）
花费车资：JR 东日本 PASS，或 5390 日元 +300 日元
所需时间：一天



只要一提到温泉，人们自然会将其与日本联系在一起，反之亦然。作为一个遍布温泉的国度，温泉在日本已经成为一种文化，也是这个国度历史的一部分。日本两大国史之一的『日本书纪』中早有关于温泉的记载，书中提及的温泉被后人称为"日本三古汤"，分别是爱媛县的道后温泉、兵库县的有马温泉、以及和歌山县的白滨温泉。三古汤还有一种说法，指的是作为第一本详细规定神社规格的书籍『延喜式神明帐』里有过记载的三座古汤，分别是道后温泉、有马温泉和福岛县的常磐汤本温泉。既然有了这"日本三古汤"的名号，后人又附会了许多诸如"三名泉""三御汤"的说法，提到了各地很多的名汤名泉。近现代比较知名的是所谓"日本三大温泉"，指的是静冈县的热海温泉、大分县的别府温泉、以及白滨温泉。白滨温泉是日本最著名的蜜月温泉胜地，别府温泉以规模著称，有"泉都"之美誉，而热海则可说是温泉街的后起之秀，倚仗靠近东京的地理



▲热海温泉

▲北海道是日本少数没有敷设电气化轨道的地区，因为冬天的厚重积雪能轻易摧毁电气设施，于是动力强劲的 DF51 型柴油机车就有了用武之地

位置，一度成为东京人温泉旅行的首选。当然，因为某些奇怪的原因，现在日本最具国际知名度的温泉反倒是箱根温泉这种名大于实的地方，真正的顶级温泉地并不为团队游客所熟知，所以如果通过自由行的方式去到日本，要享受一番纯正奢华的温泉旅行，那么还是要在那些早就被日本人所认可的温泉胜地里寻觅。『RAIL WARS!』的眼光就不差，小说原作选择了白滨温泉，而动画版则选择了与之旗鼓相当的热海温泉，为了迎接国民偶像鹿岛乃亚的登场，不禁出顶级温泉地是怎么也说不过去的。

白滨温泉现在一般称为南纪白滨温泉，位于和歌山县南部，和歌山古称纪伊国、纪州，故得名南纪白滨温泉。纪州在中古时代距离建立大和政权的古日本国心脏地带非常近，因此白滨温泉自古就被视为皇家的御汤之一，『日本书纪』记载过三位天皇临幸白滨，『万叶集』收录的和歌里也多次提到过白滨温泉的前身“牟婁之汤”。现在的南纪白滨温泉由 7 个分散的温



▲南纪白滨温泉临海而建的露天泉池

泉组合而成，周边建有大量配套娱乐设施，早已褪去了皇家御用的色彩，成为深受年轻夫妇喜爱的蜜月游胜地。白滨温泉的泉水并不靠火山热能，而是由太平洋洋流从洋底的地热层直接带来，有着与日本大部分温泉不同的神奇来历。此外其最大卖点也是濒海而建，露天泉池直接造在海边，可以享受面朝大海，赤裸入浴的畅快施放感。很少有温泉池可以距离大海这么近，波涛的汹涌翻腾与泉水的宁静祥和，海水的冰冷刺骨与温泉的温暖宜人，碧海蓝天的无限延伸与露天混浴的封闭私密，各种相互矛盾的元素在这里激烈碰撞，令人感到心潮澎湃。

南纪白滨温泉虽然因为出众的自然条件而令人心旷神怡，但也有其明显的短板，那就是交通不便。尽管南纪白滨拥有机场，有往返于东京的航班，也有直达大阪的快速列车，但往返一次仍要花费大量时间和金钱。笔者前年造访白滨温泉时就因为错过了一班特急列车而不得不花费近 4 个小时从大阪一路转车前往，还因此错失了日落时分的美景。进出白滨的铁道只有纪伊本线这一条线路，该线从和歌山市始发，绕整个纪伊半岛一圈，至三重县的龟山站为终点，全长达 384.2 公里。白滨位于整条线路接近 1/4 处，距和歌山站约 110 公里。如果以大阪难波站为出发点，搭乘任意线路至天王寺站，换乘 JR 特急“くろしお号”可直达白滨站，耗时约 2 小时 20 分钟，车资为 4750 日元。下车后可选择巴士或者打车前往温泉街，路程约半小时，所以从上车到踏入温泉旅馆至少需要单程 3 小时，不使用 JR 西日本 PASS 的话往返车资则超过 1 万日元。





▲小海手持的日本全国列车时刻表堪称铁道宅的圣经，有的爸爸级铁道宅会购买子女出生年份的时刻表作为子女的诞生礼，鼓励子女日后继承自己的衣钵

到热海温泉下榻显然就没有交通上的烦恼，从东京站出发，搭乘任何一班东海道新干线“KODAMA 号”或“HIKARI 号”至热海站下车，只需 45 分钟，车资 3670 日元。热海可算是东京周边规模最大的温泉胜地，而实际上整个伊豆半岛就是一个巨大的温泉场所，从最北面的箱根温泉一路往南，就有热海、伊豆长冈、伊东、修善寺、土肥、汤岛、堂岛、热川、稻取、下田等一长串颇具规模的温泉胜地。日本国民作家川端康成年轻时曾到伊豆旅行，根据其当时的见闻写下了著名小说『伊豆的舞女』。小说主人公身为学生的“我”独自来到伊豆旅行，在修善寺温泉一带偶遇了一队四处旅行卖艺的歌舞艺人，被其中一个年仅 14 岁的小舞女薰所深深吸引。后来“我”与艺人们结伴而行，并与薰约定护送她们回到下田的港口，但当薰邀请“我”到她的故乡伊豆大岛游玩时，“我”却因为不得不返回东京继续学业而与她分别，并意识到因为身份地位上的差异而不可能与薰发展出实质上的恋爱关系。在船舷边拼命挥动白色手绢的薰的身影终于还是从“我”的视线里消失不见了。小说虽然描写的是一段无疾而终的恋情，但因为笔触清新唯美而受到大众的热捧，被视为川端康成的成名作和代表作之一。现如今，『伊豆的舞女』已经成为伊豆半岛的宣传招牌，穿行于东京和伊豆半岛间的明星铁道线路就被亲切地命名为“舞女号”。


▲伊东海水浴场

“舞女号”最早诞生于 1981 年，后发展成为一个系列，因始发站不同而分别命名。最有代表性的当属普通的“舞女号”和车型更新、视野更佳的“超级视野舞女号”，动画版『RAIL WARS!』里登场的是后者。两列“舞女号”的起止车站都是东京站和伊豆急下田站，行驶过的线路包括 JR 东海道本线、JR 伊东线和伊豆急行线，实际上是由 JR 东日本和伊豆箱根铁道两家公司合作运营的一条线路。途径热海、伊东、热川、稻取、下田等多个温泉地，有时也会加开从热海到伊豆长冈和修善寺的线路，是名副其实的伊豆温泉巡礼铁道线。

整条“舞女号”的线路上名气最大的温泉无疑是热海温泉，但『RAIL WARS!』取景的其实是更南面的伊东温泉。伊东温泉素来以泉水涌出量巨大而闻名，温泉街也靠海而建，并坐拥一大片沙滩，『RAIL WARS!』的取景大部分就在伊东站和这片沙滩上完成，但因为缺乏地标性的景物而让人感觉印象不深。要巡礼伊东温泉的话，在热海温泉停留中转是最好的选择，如果持有 JR 东日本 PASS，可以先搭乘新干线“KODAMA 号”或“HIKARI 号”至热海站，再换乘特急“舞女号”，或“超级视野舞女号”到伊东。▲




▲伊东站

旅行区间：难波站—白滨站
换乘线路：JR 大和路线（天王寺站）↔
JR 特急“くろしお号”
花费车资：关西广域周游券，或 4750 日元
所需时间：一天

旅行区间：东京站—伊东站
换乘线路：东海道新干线（热海站）↔
JR 特急“舞女号”，
或“超级视野舞女号”
花费车资：JR 东日本 PASS，
或 4250 日元
所需时间：一天


INFO
游戏名：果つることと無き未来ヨリ
中文暂译：来自无尽的未来
出品：Frontwing
原画：渡辺明夫、フミオ、INO
剧本：藤崎竜太、七央結日、かづや、桑島由一
音乐：藤間仁（Elements Garden）、松本文紀
发售日：2015 年 11 月 27 日
飞跃苍穹的樱花之魂
FrontWing 新作『果つる



■文/如月千华 ■责编/白石 ■美编/塔里

THE SAKURA SOUL LEAP FORM THE FUTURE UNDYING

ことなき未来ヨリ』剧情赏析

引言

记得『果つることと無き未来ヨリ』刚刚公布的时候，“灰色”系列的劲头还没完全过去，当时面对这一与“灰色”系列几乎完全相同的配置制作的不同类型的新作，大多数玩家最初的感受应该是惊讶。毕竟 Frontwing 已经借着“灰色”系列吃了很长一段时间，突然扔出完全新作让人有些不适应；另一方面，回顾 Frontwing 过去的作品，除了安定的“魔界天使”系列之外，其他作品制作阵容的水平高低起伏较大，并没有平均的标准，在完成了“灰色”系列后出现一个低价打造的凑数新作似乎更符合惯例……可没想到，继 4 年前『灰色的果实』以豪华的阵容震撼到玩家之后，Frontwing 又一次打算露出“本气”。而这一次，是 Frontwing 从未涉足过的，幻想异世界战斗谭。





世界观解说

Interpretation of the world outlook

故事舞台的异世界里，人类与众多亚人种共同生活着，由于人类是最后诞生的种族，因此也被称为新人种。除了作中重点讲到的龙族、犬族、猫族、以及人鱼和矮人族之外，世界上还存在着鸟族，牛族甚至象族等等各种各样的族种。在自然的生存竞争中，人类处于劣势，因为人类与其他种族结合，生下来的孩子都是异种族，于是一部分人类为了延续种族和繁荣聚集在了一起建立了维斯拉公国，展开了对亚人种的侵略。

龙族

亚人种中最为古老的存在。长寿者拥有将近 10 倍于人类的寿命。女性以人类的姿态诞生，其中一部分拥有足够纯正的血统，能够变身为飞龙，从而获得飞天、吐火等强大的力量，其中偶尔还会出现能释放雷电的飞龙。而男性则是完全的蜥蜴人，无法变身飞龙，不过大多数体格都非常强壮，作为战士和士兵十分优秀。



犬族

实力至上主义的种族，拥有强大的体力和力量，身形俊敏，被称为地面最强种族，特别适合山岳地带的隐蔽作战。不过另一方面，多数头脑不太好，容易感情用事。雄性外观就是犬男，而雌性则像是长着耳朵和尾巴的人类。只有雌性才能完全兽化，变身为犬形态。与龙族和人鱼不同的是，寿命很短，40 岁左右已经步入老年。

人鱼

半人半鱼，只有女性存在的种族。能够变身为可以在水中呼吸的人鱼形态。拥有被称为“圣唱”的特殊能力，依靠歌声形成歌声障壁来阻挡攻击。讨厌纷争，高举着和平主义，也正因如此受到其他种族的蹂躏，现在数量已经大幅减少。与任何种族结合都必定会诞生人鱼。

矮人族

原本只生活在地下的矮小种族，偶尔也会出现特别巨大的个体。行动缓慢，但力量很大，擅长采掘和冶炼工业，大多数的矮人族都是职人。男性女性都存在，只不过其它种族的人很难分别其男女区别。

不死者

死灵法师暂时将灵魂召唤回尸体后的产物，一般被称作丧尸。只有在法师的控制之下才受控制，超出范围就会毫无目标地擅自攻击。在战斗中经常被当做一次性的兵器大量投入。个体性能由变成丧尸之前的种族，尸体的鲜度等因素决定，一定时间不做维护就会腐败烂掉。

第一章 军人与龙姬

The Soldier and Dragon Princess





二战时期，农家出身的帝国海军军人三森一郎，从小遭受着战争的蹂躏，自懂事开始就被灌输着必须献身报效祖国的思想。在周围的家人同伴纷纷在战争中死去之后，他也不由得开始在战斗中寻找自己的葬身之地。一场看不到胜利的战斗中，他驾驶着自己的爱机零战，在走投无路的局面下，朝着敌方战舰发起了自杀式撞击。

本以为终于可以就这样死去的他，在不知昏迷了多长时间之后，睁开眼睛，却发现自己和零战一同坠落在一个四际无垠的巨大沙漠中。他只身在沙漠中徒步行走了两三天时间，快要因为缺水和疲劳晕倒的时候，被一位身穿古怪衣装的女性所救。这位名叫雪风的少女自称是龙族的公主，并且完全不知道日本在哪里，一郎起初还以为自己受到愚弄而勃然大怒，可亲眼见到少女变为飞龙的瞬间，他才不得不意识到问题不是那么简单。

雪风虽然身为龙族国家的公主，但为了反抗不断扩张势力的人类国家维斯拉公国，且不牵连自己的国民，她擅自脱离了王家，建立了名叫“Balaur”的抵抗组织。势力仍然单薄的Balaur目前正处于招兵买马召集同志的阶段。经过简单的交往，雪风认为风貌和习惯迥异的一郎就是传言中来自异世界的“漂流者”，而且能武善战，作为龙骑兵也有超强实力。她相信留住一郎一定会对自己有用，便答应一郎从王家招来对“漂流者”比较有了解的贤者，帮助一郎寻找回到自己世界的方法，不过在那之前，希望一郎能留在自己麾下。虽然还摸不清情况的一郎心中也有很多疑惑，但既然对方对自己有救命之恩，哪怕为了报恩也接受了这场“交易”。

回到Balaur的营地，参加了一场与公国的丧尸军团的战斗之后，就连雪风身边身经百战的老龙禀申也认可了这个充满骨气又血气方刚的青年，于是一郎就这样在异世界成为了反政府组织Balaur的一员大将。另一方面，被雪风招来的王室贤者娜歌特，也并不了解如何让漂流者归还的具体方法，不过从她的口中，一郎得知了600年前来到来到这个世界的“贤者马基”的传说。

传言中，这个世界的两位创世主，担忧这个世界的进化情况，为了给世界带来一个道标，在600年前从异世界召唤来了被称为“马基”的贤者。贤者马基为这个世界带来崭新的科技和思想，大幅推进了世界的进步，但同时随着兵器的发展也引发了前所未有的巨大的战争。异种族之间相互斗争，世界充满破坏和混乱，而这时候贤者马基却又被创世主送还回了自己的世界。从结论来看，只要见到传说中的创世主，一郎就有希望回到自己的世界，可是关于创世主，龙族所把握的情报也不过如此。要获得更多的情报，就必须从更多种族收集不同的传承和神话，但是关于创世主的传承在这个世界上相当于宗教象征一般的存在，一般是不会轻易向异种族透露的，更何况现在各种族之间矛盾十分尖锐，要收集传承实在是比登天还困难。不过这时候雪风正在准备与各种族展开谈判，邀请更多势力能够加入进来合力对抗公国。如果雪风的计划顺利，能够成功获得各大种族的信赖，那么或许从他们口中打听传承的内容会也容易很多。

于是，誓死也要回到自己的世界，遵守与同伴的约定为国家而死的一郎，决定协助雪风，加入到召集异种族兵力的行动中去。





第二章 狗与猫

Dogs and cats

雪风选择的最初的目标，是600年前的战争中家园被毁，如今以旅行商团的形式在沙漠中漂流的犬族。

雪风在事前就与犬族现存最大的商团——莱弗雷利亚的领导，犬族的精神领导——有着“晴眼”之称的法尔做了沟通，约定在沙漠中相见。于是她带着一郎前往商团，路上偶然结识了犬族最强女战士爱拉和长着三只尾巴的侦察兵莉丝，遭到了对方——主要是爱拉——恶狠狠地对待。在爱拉的带领下到达商团后，更受到犬族人“热烈”的欢迎。

经过解说一郎才知道，犬族的态度是来自深刻的历史原因。失去家园之后，很多犬族凭借强大的战斗力，以佣兵业为生，经常担任其他种族的护卫。在10年前，龙族的某个贵族为了自保，嫁祸于自己雇佣的犬族人，导致了一族人被灭门的惨剧，从此之后，龙族和犬族之间便结下了难解的世仇。而爱拉竟然就是被灭





门的一族人中的最后幸存者。

在这样的情况下，对于将一族的荣耀和尊严看得比什么都重要的犬族，本来别说结盟，像这样安排谈判都是不可能事情。所幸传言拥有预知能力的“睛眼”珐尔是个通情达理之人，为了种族未来考虑的她力排众议特地接受了这场会谈的邀请。

另一方面，犬族除了面对恶劣的生活环境和维斯拉公国的威胁，如今还有另一大危机：一只名叫奇莉奥的猫族人经常带领着手下来到莱弗雷利亚商团，劫走犬族人当做她们的“食物”。她们利用不知从哪里找到的古代魔法仪式，通过“吞噬”犬族来获得强大的力量。而生性残忍，喜欢捉弄人的奇莉奥竟然还是爱拉的旧识，如今两人只要见面就一触即发，一郎刚来到商团，就亲眼目睹了两人猛烈的猫狗大战。

在经过一场充满火药味的漫长会谈之后，双方总算达成了协议，虽然过去的仇恨难以忘记，但在一郎的鼓动下，众多犬族还是决定站稳现在，为将来而战斗。而作为结盟的最初条件，是雪风和一郎必须协助商团脱离目前所在的沙漠边缘山岳地带——山岳出口处，公国军队在一座用途不明的古塔中设置了某种能对犬族造成影响的类似“诅咒”的不明物。在其影响下犬族全都会感觉到身体不适，战斗能力低下，因为不敢贸然行动。为了查明那究竟是什么东西，众人安排人手前往塔的周边进行侦查。

在擅长侦查的小犬莉丝的带领下，众人成功接近塔的周边，却中了猫族奇莉奥的圈套，面对奇莉奥的袭击以及公国军大将达门和其手下残暴的密斯卡，犬族牺牲了众多战士，甚至一郎、爱拉和莉丝都被公国军抓了起来。

被关在塔中的监牢里，爱拉为了保护一郎和莉丝，一个人被奇莉奥灌了毒药，或许是毒药的影响，她做起了长长的梦，那是来自过去的记忆。接着爱拉梦呓的只字片语和醒来后的讲述，一郎才了解她和猫女奇莉奥过去的姻缘：多年以前，莱弗雷利亚商团从一群山贼手下解救了一只猫族的奴隶，那就是奇莉奥。最初的她怕生内向，不谙世事，从小没有接受过任何教育，连说话都不顺畅。商团在收留了她之后，爱拉便开始照顾她的生活，没过多久两人便有如姐妹一般亲密无间。爱拉一点点教会她语言，刺绣，生活方式甚至战斗技巧。当奇莉奥看得懂文字之后，爱拉还找珐尔借来商团图书馆的钥匙，为她提供了学习更多知识的机会……没想到这成为了后来悲剧的根源。

随着岁月流转，当奇莉奥读完图书馆的藏书之后，她已经成为商团这个大家庭里重要的一员，性格变得开朗起来，作为战斗员也能够独当一面。然而在一场被逼入险境的战斗中，奇莉奥“吞噬”了教会她和爱拉战斗技能的师







父，获得了可怕的力量并消灭了敌人。可是将同族的团结和规定当做生存准则一般的犬族，无法原谅奇莉奥这样牺牲同族以求苟活的行为，两人从此反目成仇。这份孽缘一直延续至今，爱拉都不知道奇莉奥为什么发生如此大的转变，为什么会背叛她自己和养育了自己的商团。

而在众人素手无策之际，化为飞龙形态的雪风突然赶来将两人救走。面对猫族总攻击的队伍，也多亏雪风的帮助，商团才免于一劫。经过这一役，犬族的损耗严重，不过同时他们与一郎和雪风这两个外来人之间却建立起了信赖。为了能够获得最终的胜利，众人在做好背水一战的准备之后，正式向塔发起了进攻。这一次有了雪风掩护，吸引去了大量的防御兵力，而进攻主力也在一郎提供的计策下顺利突破防线。而重点的奇莉奥这边则由爱拉亲自做出了断。面对奇莉奥释放出的“噬犬”——准确的说是“狐化”的可怕力量，爱拉牺牲了一只手臂才终于打倒了她。



如此，犬族们获得全面前的胜利，确保了能脱离山岳地区的道路，如此 Balaur 与商团也正式结为了盟友。就在当晚，“睛眼”珐尔将一郎单独叫到了自己的房间，向他讲述了关于犬族传承的事情。不过那并不是一郎期望中的内容，而是让人难以相信的真相：犬族根本没有关于创世主和贤者马基的传承，因为自600年前流传至今的犬族的传承，全都是珐尔亲自编造的。所谓“睛眼”并不是什么与生俱来的能力，而是寄宿在珐尔尾巴上的一种看着像眼球一样的生物带来的。600年前的那场大战之中，一方军队在当时犬族的故乡投下了名为“马基的太阳”的巨型炸弹，让周围化作一片沙漠，真正继承睛眼力量的主人——被称为护星巫女的一族人在爆炸中丧生，而为了生存下去的睛眼与碰巧就在附近的珐尔进行了交易，珐尔“吞噬”了巫女自己成为了“睛眼”持有者，并幸存了下来。一般来说，犬族只有50年左右的寿命，不可能像龙族那样活几百年，而珐尔本人则依靠“睛眼”的力量活到了现在。作为商团领导者的她为了隐瞒自己的真相，编造和制定了大量的传承和族规，控制着族人的言行。犬族人如今强调种族团结，重视团体利益，将族规当做生存准则的特征，全都是珐尔对意识形态进行操纵的结果。不过这一切，她除了保全自己之外，也是为了犬族的存活。在几百年前，犬族与猫族与同样是奴隶阶层，是珐尔利用自己作为“睛眼”的地位所创造的传承族规，引导一个弱势种族成为了现在的“地上最强种族”。然而，欺骗就是欺骗，珐尔对自己的所作所为充满了罪恶感，她此刻也渴望着能够从这样的谎言和真相的螺旋中解脱，所以才将这一切告诉了来自异世界的一郎。



珐尔多亏一郎的存在，终于决定要在胜利庆功宴上向一族人坦白这一切，然而就在宴会上，依然没有死的奇莉奥突然出现，杀死了领导者珐尔，并“吞噬”了珐尔的身体——准确的说是“睛眼”的力量。可没想到“睛眼”的力量太过强大她反而无法抑制导致失控，只得转身逃走。

在过去两人曾经诀别的那条河边，爱拉追上了无法再战斗的奇莉奥。奇莉奥笑着从手上取下一枚戒指交给爱拉，并告诉她，这是就是能够吞噬异种族、发动“狐化”力量的戒指。她在前往暗杀珐尔之前，已经将戒指的复制品分发给了自己的手下，很快拥有发动“狐化”力量的猫族们就会开始残杀剩下犬族。而能够阻止这一切的方法只有一个，那就是爱拉打破犬族不能“噬猫”的族规，“吞噬”奇莉奥获得“狐化”的力量去消灭奇莉奥的手下。这，正是奇莉奥最后的愿望……

第三章 和平与拒绝

Peace and rejection

在爱拉“狐化”的力量下，最终平定了战斗的犬族，虽然损失严重，但依然归入 Balaur 的阵营。一方面，一郎在老将稟申的安排下，开始训练 Balaur 的新兵，另一方面在确保了地面上的战斗力之后，接下来雪风等人的目标是拥有海路控制权的人鱼族。

自古以来，人鱼都是讨厌争斗的种族，大约6年前遭到维斯拉公国的大规模袭击，而且在她们用于繁殖后代的圣域里投放了大量的天敌——能无视“圣唱”能力的“巨怪”……在如此反复被蹂躏中，人鱼族变得无法信任其他种族，彻底进入锁国状态。雪风、一郎、爱拉三人作为代表来到人鱼最后的城市阿库拉，本来做好了被拒绝的心理准备，去没想到受到人鱼族族长诺莱亚的欢迎。雪风说明来意之后，











诺莱亚表示很乐意接受邀请，不过她希望在那之前，雪风等人能够帮助她们夺回被大量“巨怪”占领的圣域。

事情进展太过顺利，这让一郎感觉有些可疑，但他还是跟爱拉一起，在人鱼派出的使者——梅露迪亚的带领下来到了圣域附近。在那里他们解决了一批“巨怪”后，向同行的梅露迪亚挑明了自己的疑问：“巨怪”虽然是人鱼的天敌，但就强度来说并不是她们自己完全不能对付的，然而人鱼却至今没有夺回关系到她们种族存亡的圣域，必然还有别的原因。这时候善良的梅露迪亚终于忍不住向两人坦白了事实：原来在圣域的深处除了“巨怪”之外，还有更为可怕的怪物——海之暴君“海底巨妖”（Kraken）。早已料到 Balaur 会与人鱼族接触的公国势力，实现就做了准备，向人鱼族提出交易，如果她们能解决掉 Balaur 的使者，并抓住领导者雪风，公国就答应将圣域还给她们。因此人鱼族最开始就没有打算要和 Balaur 结盟，而是为了消灭 Balaur 的使者而派他们来到圣域。而被安排与两人同行的人鱼梅露迪亚还是一个无法唱歌的人鱼，如果发生战斗也只会成为拖油瓶……





得知这一切后，一郎还是决定前往圣域去一探究竟，毕竟人鱼族会出此下策还是因为受到公国的威胁，如果他们能够直接夺回圣域，或许族长诺莱雅也会重新考虑结盟一事。可是栖息在圣域海底的巨妖的确名不虚传，仅凭爱拉和一郎二人跟本无法与之在水中抗衡，还好梅露迪亚鼓起勇气才及时将两人从水中救了出来。不过这一对峙过后，一郎也有了自己的主意，他先和两人一同回到了阿库拉，与族长诺莱雅打开天窗说亮话，并表示他有办法可以消灭海底巨妖，但是需要人鱼的协助。起初深知巨妖之可怕的诺莱雅不愿意让自己的族人陷入无谓的危机，多亏了梅露迪亚自告奋勇的愿意和一郎等人同行，这才打开了局面。最终众人得到了诺莱雅的许可，与梅露迪亚关系要好的人鱼三姐妹也受到她的感染，决定参与作战。

在作战前夜，梅露迪亚来到一郎的房间，向他讲述了自己的过去，以及她不能歌唱的原因。她的母亲是深受周围尊敬，并且被认为是下一任族长的女性，作为人鱼的护卫以及歌姬都拥有高强的实力。梅露从小在母亲的熏陶下长大，她十分喜欢歌唱，也经常和母亲一起唱歌，但是在不知不觉中却对通过歌声发动的“圣唱”能力产生了疑惑。母亲告诉她，人鱼是爱好和平的种族，但是人鱼特有的“圣唱”却更像是一种“拒绝”的意识表现。力量和思想的矛盾一直在梅露的心中挥之不去。6年前，她将要参加接受“圣唱”仪式的时候，维斯拉公国的“巨怪”袭击到来，她的母亲在守卫圣域的战斗中牺牲了。她却发现自己的歌声带来的并不是普通的，用于防御的“圣唱”，而是会给他人带来实际痛苦的歌声，因此，她才认为自己是被“歌声”讨厌的人鱼，从那之后就再也不再歌唱了。

第二天，众人再次来到圣域，按照一郎的计划展开了作战——其实很简单，既然在水中无法打倒对手，那么就把它拉上岸来解决。于是以能够变身飞龙的雪风为主力，一郎、爱拉以及诺莱雅等人合力硬生生地将巨妖从水里推上了岸，作战有惊无险的成功了。只不过让众人意外的是，公国军还从另一侧入口安排埋伏，而负责把守这里的正是在犬族的战场上交过锋的达门和密斯卡。互相知道对方都不是省油的

灯，于是立即陷入一触即发的状态，可是一郎这一边刚刚经历了与巨妖的恶斗，体力尚未恢复，很明显处于劣势。这时，为了保护大家，梅露挺身而出，久违地唱出了她拥有“攻击性”的歌声。面对这从未见过的力量，经验丰富的达门等人也乱了阵脚，迅速地撤离了圣域。

就这样，人鱼族夺回了重要的圣域，也正式与 Balaur 结盟，为他们开放水路，一郎一行人的目的也达到。不过遗憾的是，人鱼族代代流传的传承和神话，也并没有关于创世主的线索，但却根据传承，在与圣域相连的海域中挖起了 600 年前沉睡于此的巨大战舰。这艘战舰在后来便成为了 Balaur 与维斯拉公国对抗的重要战力……



第四章 丧尸与憧憬

Zombies and longing

得到了人鱼族的支持之后，一郎等人带着梅露迪亚一起回到了 Balaur 的营地，准备开始这下一步行动。这时在王室贤者的努力研究下，借助解析与一郎一起来到这个世界的零战，开发出了一批飞龙专用的武装，如果能够量产化，便可使 Balaur 的飞龙战队的战斗力大幅提升。不过目前的情况来看，量产装备所需的特殊金属严重不足，为了解决这一资源问题，一郎作为代表，带着梅露迪亚乘着飞龙来到了金属的产地——矮人族居住的城市。



与长得像奥克兽人一般巨大的“矮人族”首领会面之后，众人得知如今出产金属的矿坑弥漫着浓厚的瘴气，矮人族们无法亲自采矿，若想要提高采矿量，就需要一郎等人帮助矮人族前去调查发生瘴气的原因。在使者的带领下来到矿坑，众人结识了目前矿坑现场的负责人——一个带着面具身穿黑衣，从外观看疑似龙族人奥佐丝。奥佐丝是一个死灵法师，他操纵着一大批丧尸代替无法进入坑道的矮人族们进行着采矿工作。得知一郎等人此行是来解决瘴气问题，便表示不希望被人抢走饭碗，并不是特别配合。不过碍于相当于雇主身份的矮人们希望能够夺回矿坑，他还是只得出面相助。



经一郎的观察，奥佐丝手下的丧尸，似乎与至今为止所见的公国的丧尸不太一样，虽然同样随时都散发着浓厚的腐臭，但这里的丧尸却和活人一样保持着每天吃饭睡觉的习惯。奥佐丝也不像其他死灵法师那样把丧尸当作一次性的工具，一旦发现有丧尸出现腐坏和受损的情况他都会使用魔法为他们治疗，而且还专程安排人给他们做饭。当面对奥佐丝问起这些丧尸的时候，他首先强调了一点——“他们”不是“丧尸”，而是“不死者”。当然，这两个名称所指的都是同一存在，只是“不死者”是怀有尊敬之意的称呼，仿佛“不死者”们都是他十分重要的存在。

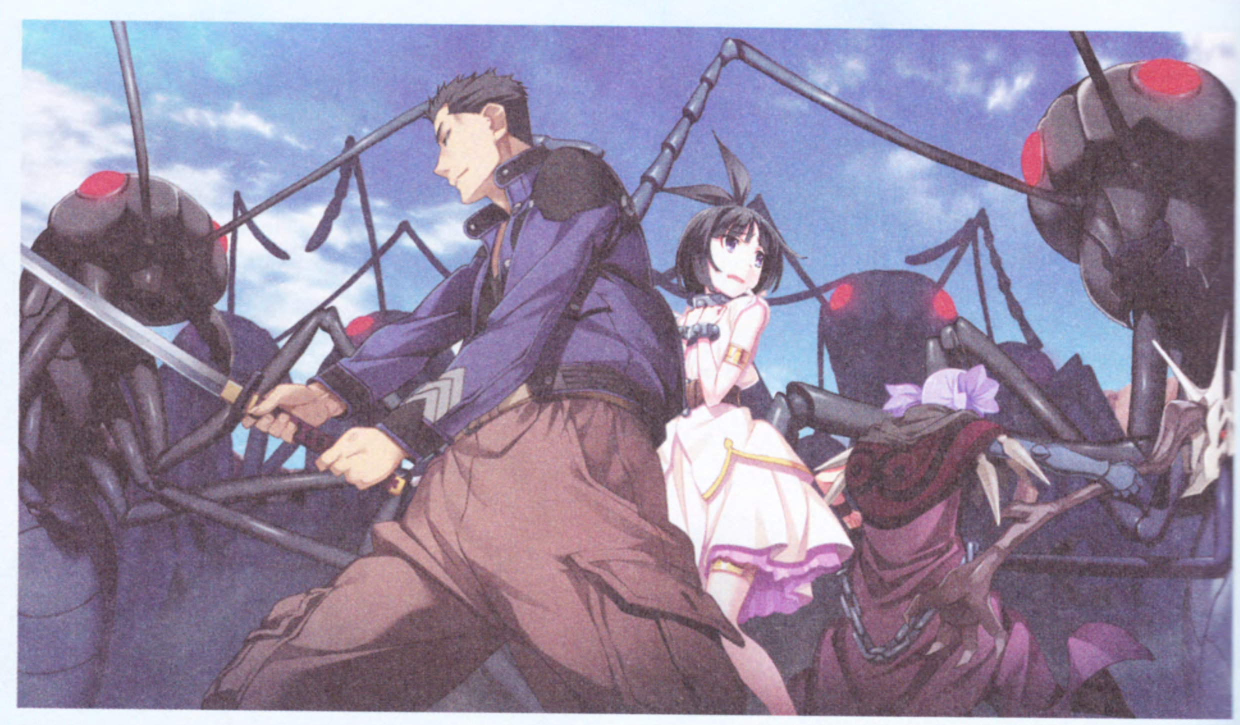
而就在奥佐丝手下的不死者中，有一个名叫莉娅的个体明显与其他的不同。她虽然毫无疑问拥有不死的身体，但是外表看起来皮肤白嫩，鲜度极高，虽然比较幼稚，但确实会说话，能与人正常交流，而且好奇心格外旺盛。一直在矿坑这个封闭的环境中生活的莉娅，始终在奥佐丝的命令下行动，她虽然看着十分接近人类，但本质上却是一个缺少自我的存在。然而从外界来到这里的一郎为她带来的各种各样新鲜的事物和思想，让她逐渐地萌生了自我，并且开始憧憬外面的世界。而一郎的这一行动让十分重视莉娅并希望她能一直在这个封闭的世界里生活下去的奥佐丝十分不满。

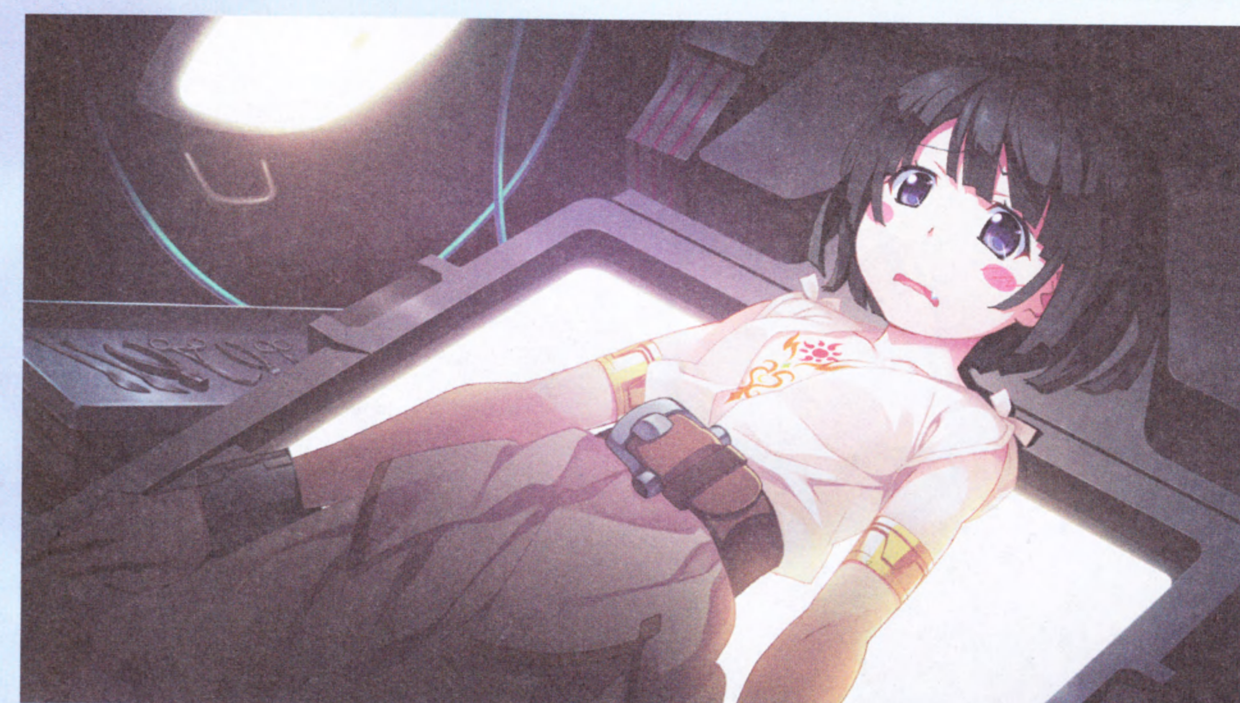
对矿坑的探索时，众人虽然不幸被卷入塌方，但同时也发现了发生瘴气的原因——地下坑道被一种会释放瘴气巨蚁怪占领。由于巨蚁怪数量过于庞大，众人无法正面与它们对抗。于是好容易才说服矮人族来帮忙，从复杂的矿坑里找到了蚁后的位置，并强行将它搬出了地下，再由飞龙把蚁后拉到了远处的沙漠，这样一来巨蚁怪纷纷跟随着蚁后的气味离开了坑道。在夺回坑道之后，奥佐丝终于对一郎下杀手，但却不敌一郎反而被刺伤，这时，一郎才发现，一直以来他以为是一个强壮而古怪的龙族人，其实是个身材娇小的少女，而且是与莉娅一样与活人十分接近的不死者。

真正的面貌被揭穿后，奥佐丝总算坦白了自己和莉娅的身份：她们曾是拥有强大魔力却过着隐居生活的一族人——HEWLEY 的后裔。为让自己远离外界的纷争，利用强大的魔法结界将自己的村落包裹起来，不与外界进行任何交流。而年幼的莉娅和奥佐丝却对外界留有憧憬，在一次偷偷外出的时候，他们遭遇到了一个受伤的公国军的死灵法师。两人为了救他不顾禁忌将他带回了村落，并替他治疗。死灵法师在养好伤离开村落之后，虽然发誓不会泄露

HEWLEY 一族的秘密，但是公国军却从他带回的蛛丝马迹查到村落的所在地，并为了创造世界上最强的丧尸军团，利用本身拥有强大魔力的 HEWLEY 族人进行活体实验。一族人大多数在实验中灰飞烟灭，一部分变成了普通的丧尸，而只有奥佐丝和莉娅二人活着变成了不死者。

成为不死者后的莉娅，力量发生暴走将连同公国军队在周围所有事物都夷为了平地。从那以后，奥佐丝假扮成龙族的死灵法师，带领着曾经的“族人”们和莉娅在世界上漂流，不断用 HEWLEY 族的魔法治疗丧尸，维持着“族人”的存在。然而来到矿坑找到安居之所后，她却发现自己的魔力快要用尽，这也就意味着她很快就连自己的身体都无法维持了，更别说治疗其他人，这意味着他们终究要从这个世界上消失——唯独莉娅不同。成为了完全不死的存在的莉娅并不会发生腐坏，而且受再重的伤即使不用治愈魔法也会自动回复，至今为止奥佐丝打着治疗的幌子为莉娅施加的，是操作记忆的



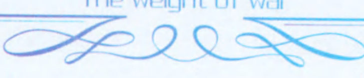






魔法。为的就是封印莉娅过去的记忆，让她能够无忧无虑地在这个世界上生存下去。

奥佐丝希望一郎不要妨碍她，但是一郎却决定将选择权留给莉娅自己。从一郎那里学到了如何做出自己的选择的，莉娅决定走出封闭的摇篮，去面对自己的过去和世界。最终，奥佐丝在公国军安排的一场袭击中“死去”，而莉娅则带着不死者的族人们一同跟随一郎回到了 Balaur 的驻地。没有了奥佐丝的治疗，其他不死者们逐渐倒下化为烂泥，而目睹着这一切的莉娅，在无比悲伤的同时更深刻体会到了作为不死的存在的悲哀。



雪风线 战争的重量

The weight of war

在结束故事共同路线之后，本作一周目会固定突入龙族公主雪风的路线。这条路线以正面描写以龙族为主体的 Balaur 与维斯拉公国作战的过程。

成功融合了多种族的同时，一郎等人也在陆续探索着与拥有强大兵力的公国对抗的方法。通过娜歌特等技术班的努力，Balaur 的兵器装备变得丰富起来，巨大战舰的修复也在进行；一郎这边则利用自己作为零战驾驶员的丰富经验，培养和锻炼了精英飞龙小队，教会了他们更为实用的空中作战的方法，同时也利用有限的资源成功的阻止了敌方的超高空空袭。

眼看 Balaur 的势力越发强大，公国聚集兵力实施了一次大型空袭。虽然 Balaur 受到不小伤害，但从结果来说依然是 Balaur 军获得了胜利，即便投入如此大兵力，依然没有击毁 Balaur 的战舰，这使得公国的领导者——塞拉斯感到焦急，于是他决定要让龙族尝到厉害，不过这一次他的矛头并非 Balaur 的首领雪风本人，而是她身边的男人——一郎。妄图靠消灭一郎而给雪风和 Balaur 带来致命打击。于是，又一次空袭很快就到来了，这一次，除了更加猛烈的攻势之外，雪风失散多年的妹妹——龙族第二公主雪那竟然以敌方大将的身份，装备着比起我方感觉科技高出两个世纪的激光炮出现在了战场上。

虽然拥有同样血统，但是雪那与姐姐相比缺乏才能，而且无法龙变身，贵族中间被当做可怜的对象，度过了悲恸的童年，因此她对姐姐抱怀着强烈的怨恨。数年之前，雪那与母亲撑着马车走过山路的时候，遭遇强盗的袭击，母亲被凌辱后杀害，雪那也就此失去了踪迹。多年来雪风一直挂念着雪那的安慰，而雪那则怀着对龙族整个国家的仇恨，流落到了维斯拉公国成为塞拉斯手下的大将。此次空袭雪那上阵，为的就是亲手结果姐姐雪风的性命，而上司塞拉斯的命令早已被她抛在九霄云外。

雪那的出现让雪风大乱阵脚，无法正常作战，好在在一郎的指挥之下，她于千钧一发之际击退了雪那，可是一郎也因为保护雪风而受了致命伤。当雪风醒来发现身边的一郎已经没有呼吸的时候，她恸哭着对一郎实行了分血之

仪式，将自己一半的生命分给了一郎，才把一郎从鬼门关前救了回来。经过这场战役，Balaur再次向世人证实了自己的实力，这让之前对Balaur持否定态度的国家和势力的观点也发生了改变，公国方面似乎也认同了Balaur目前在世界的地位，提出了一场由Balaur、维斯拉公国、以及世界各国势力参加的和平会谈。

对雪风等人来说，这无疑是他们浴血奋战后获得的成果，于是他们怀着高昂的心情乘坐着战舰前往与会者聚集的城市，而在那里，所目睹的却是地狱一般的光景……维斯拉公国在城市里投下了据说在600年前称毁灭了世界的巨型炸弹——马基的太阳（编著：类似核武器）。原来公国从一开始的目的就是将支持Balaur的势力聚集起来，然后用绝对强大的力量将之一网打尽，与此同时Balaur也再次被推上了被民众口诛笔伐的浪尖。

在这让人绝望的现实面前，就连一郎也产生了动摇。然而就在这时，他却突然被召唤到了一个特别空间，在那里终于见到创世主。以女性姿态出现的创世主告诉一郎，她曾经创造了无数个世界，见证了无数个种族的诞生和灭亡。在创造这个世界的时候，她为了自身的进化，创造自己的复制品——另一个创世主，两人通过不同的理念来守护这个世界，以求得到种族的真正进化。她理念认为，不管世界上种族走上进化还是毁灭的道路，都应该任其发展，而不能直接干涉他们，而另一个创世主则认为自己有义务去引导世界朝更好的方向进化，于是在600年前召唤了贤者马基。其结果导致了前所未有的战争，世界虽然严重受创，但人类的科技和文明的确获得了前所未有的进步。至今另一个救世主也一直在公国的背后协助着新人种的进化，而担心世界的平衡被打破的原创世主，这一次便从异世界将一郎召唤了过来，期望他能够终结这场战争。创世主表示，现在有且仅有一郎拥有这样的力量，并答应他等一切结束之后就可以将他送回自己的世界……





通过这场与“神”的对话，一郎更加明确了自己应该做的事，于是再次和雪风站到了一起。

面对这根本谈不上战争的单方面屠杀，雪风为了不让大量同胞和有志之士白白牺牲，做了一个艰难决定——炸毁战舰，宣布Balaur解散。她让聚集起来的各大种族各奔东西，重新选择各自的道路，而她自己则和一郎一起潜伏了起来。没过多久，成功杀鸡儆猴的公国，就开始了进一步侵略，对全世界各地做了空袭预告，而其中第一个目标，就是龙族国家的首都。

尽管Balaur已经解散，但是支持雪风反抗维斯拉公国的同胞们，还是不约而同的聚集了起来，迅速修复了战舰，在空袭当日与由敌将塞拉斯亲自率领的公国军团展开了殊死的战斗。战斗中，犬族、人鱼族、矮人族，纷纷加入了进来，从各方支援着龙族，逐渐占据了优势。









雪风在这场战斗中也与妹妹雪那做了最后一次了结，而一郎则只身冲入地方母舰的司令塔，与塞拉斯展开了对峙。

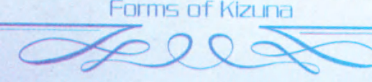
最终不管理论还是武力都不敌一郎的塞拉斯竟然利用雪那分给他的龙族之血变身成为了人龙一般的怪物。这样怪物的确已经超出了一郎能够应付的范畴，虽然只要他也利用龙血变身就能与之抗衡，但他最后也不愿放弃“做人”的身份，而是与雪风合力消灭了对方。

就这样胶着了漫长时间的战争终于画上了句号，虽然各大种族的损失都是惨重，但是在这场为了明天的战斗中获得胜利的他们，无疑将获得更加明朗的未来。一郎在战斗之后也决定留在这个世界，与雪风一同共创后世的繁荣。



爱拉线 意志的形式

Forms of Kizuna



爱拉线的主要流程与雪风线基本一致，不过主要将视点放在犬族的活动，而且在前半加入了许多回忆。

与猫族的战斗的最后，爱拉使用“狐化”的力量消灭了猫族人，但她自己却因为力量的反作用而险些失控，她本来希望一郎能趁自己还有意识而结果了她，但一郎却赌了一把将她直接打晕，等待“狐化”力量渐渐消退。在那之后，“狐化”的后遗症让爱拉一直在生死线上挣扎，一郎做好最坏的打算，在一个没人的场所见证爱拉的结果。爱拉坚强的挺了过来，了解到自己发生了什么之后，她再次将自己的生命交托给了一郎，答应今后为他为活。同时，一郎则要求爱拉今后不许再使用狐化力量。

加入 Balaur 之后，犬族最强战士爱拉成为了主力陆战员，而原本并不喜欢争斗的莉丝则当上了书记官。三人一面缅怀着逝者，一面参与着与公国的战斗，一切看起来都很顺利，直到公国扔下“马基的太阳”的那一天。一郎只身来到被炸弹过后留下的世界末日一般的废墟，在那里遇见了曾经在战场上多次交锋的公国军将领达门。同样因为“马基的太阳”失去了部下，驻足在废墟之中，散发着一种无言的愤怒。







尽管一郎明白即便同属于公国军，做出如此残忍决意的也绝非是达门这样的下层将领，但是内心无法抑制仇恨和愤怒的他依然激动地责难达门。而达门则显得十分冷静地反驳，即便做出决定的是公国军，但是 Balaur 也绝非没有责任——战争就是这样，不管结果胜败与否，参战的双方都是酿成结果的原因。正因为 Balaur 变得太强大，强大到公国无法置之不理的程度，他们才会采取如此激进而彻底的行为。

达门的这番话使一郎深感动摇。达门的言论并非没有道理，而且对于一郎来说还并不是这么简单——如果说，Balaur 需要对这人间惨剧负责的话，那么这一切的“罪魁祸首”就是将新的武器和战术带来这个世界，让 Balaur 变得这般强大的自己！是想要快速结束这场战斗的自己让公国扔下这颗“马基的太阳”！



想到这里，一郎陷入了迷惘，不知道自己是否应该继续战斗下去。而在这时，创世主出现在了他的面前，向他说明世界的真相和召唤他来到这个世界的目的。另一方面，被奇莉奥吞噬的晴眼并没有附到爱拉的身上，而是阴差阳错的寄宿到了莉丝的尾巴上，爱拉也从晴眼的口中得知了关于晴眼的秘密。同时对过去和世界有了进一步认识的两人，为了保护自己重要的人，决定奋战到底。

随着 Balaur 的解散，犬族人各奔东西，莱弗雷利亚商团的战士们则聚集到了一起。在爱拉和一郎的鼓励下，最新的晴眼继承者——莉丝鼓起勇气成为了一族的新族长，并代替前代族长珐尔，说出了她心中最后的愿望，也是无数犬族内心渴望却在现实面前无法出口的悲愿：重建属于犬族的国家。在这伟大的目标号召之









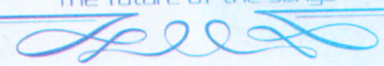
下，莱弗雷利亚商团的战士们都决定暂时潜伏，等待龙族和雪风再起之机。

果不其然，在维斯拉公国将用“马基的太阳”对龙族国家进行空袭的当天，雪风带领龙族部队出现了，而犬族则在山岳地带做好埋伏，堵截公国军的地面部队。在这场战役中，公国军投入了大量的石巨人，犬族人损伤惨重，不过在接受了睛眼力量的莉丝的奋斗下，石巨人被成功瓦解。而一郎也如期在战斗中与达门再次交锋，一番厮杀之后，达门竟然替一郎挡下了自军的偷袭黑枪，最终仿佛带着满足的笑容死去。而爱拉则为了解救被困的莉丝等人，打破了约定再次使用了“狐化”的力量,而这一次，奇莉奥作为力量的残渣，化身在爱拉的面前。

这时候的她已经不再是那个被仇恨，被犬族的荣耀和族规所束缚，放了思考的自己。她承认是奇莉奥为自己扩展了视野，认识了新的价值观，她也承认与奇莉奥在一起的日子无比的幸福……如今她也终于能接受残留在自己内心里的，奇莉奥这一存在了。

梅露线 歌声的未来

The future of the songs



相比充满了各种仇怨和大义的前两条线，剩下的梅露线和莉娅线就单纯了许多。身为人鱼的梅露的故事，就是她赌上性命去贯彻和平主义的历程。

前期一郎和梅露迪亚被派到一个多种族城市里去调解原住民和移民之间逐渐激化的矛盾。本来这就是一个根深蒂固的矛盾，可是在之前由于有一族人专门负责调解这一历史问题，所以矛盾并没有表面化，可是前不久，这一族人的当主因病去世之后，便没有人来控制双方的情绪了。

碰巧的是，一族当主的妻子贝尔纱竟然与梅露一样是人鱼族。多年前与丈夫相爱之后，她就离开了人鱼族的故乡，来到这座城市生活。梅露见爱好和平的同胞为市民们相互仇怨的样子，决心一定要解除双方的矛盾。

在双方势力一触即发的时刻，梅露竟然只身冲入两方之前跪下，请求人们暂时停息怒火，和平相处。然而被愤怒和敌意冲昏了头脑的人们不但没有停止，反而还有人用石头砸向梅露，叱喝着“外人少管闲事”。而在这时，是贝尔纱用美丽的歌喉平息众人高涨的情绪。在两位人鱼真诚的恳求之下，人们才总算有了悔过之意，各自决定从长计议。

上天赐予人鱼的特殊能力“圣唱”，是一种“防御”的力量，虽然大人们都教导她这是用来保护重要之人的，人鱼们和平精神的象征，但是梅露却认为那是一种拒绝的力量。但是贝尔纱并没有使用“圣唱”，而是用普通的歌声带来了和平。这给梅露带来了深刻的启发——或许“圣唱”的能力以及自己不成器的歌声，还有着更多的可能性。

随后故事便进入与其他路线相同的展开，公国在和平会谈中投下“马基的太阳”，Balaur被迫解散，人鱼族也回来到自己的城市阿库拉。不过人鱼们也在水面下继续着抗争——她们的任务是从海底捞出战舰所需要的核心部件，并在最后的战场上提供给雪风等人，以便战舰能够顺利升空与公国军战斗。

在战斗开始的那一天，人鱼族打算通过船只将核心部件运送给雪风的部队，然而在海上乘着敌人的船只阻挡在一郎面前的，竟然是被地方将领库林抓走并洗脑的梅露本人。在梅露具有攻击性的歌声中，人鱼族们毫无招架之力，只有一郎强忍着歌声带来的痛苦，重新唤醒了梅露。而眼看计划落空，敌将库林也不得放出下策——命令待机在海岸上的无数门大炮连同自己和人鱼们所在的船只一并击毁。而梅露则为了守护一切——不管人鱼还是公国军队——为了守护自己的和平，她在一郎的支撑之下，



竟然使用出了“圣唱”的能力，张开了强大的障壁。

见到一个看似柔弱的人鱼如此拼命地为大家献身的姿态，就连库林和他的部下也不得不为之折服。于是在多个种族，不同势力的人们的声援和呐喊中，梅露成功地创造了奇迹……

莉娅线 永远的樱花

Cherry Blossom forever

在颇有比惨大会风范的本作女主角群里，莉娅的惨可以说无人能敌。一族人全灭，最好的朋友也牺牲，自己还成了一个超脱了人世常理的存在。即便如此，她却犹如一个不谙世事的孩子，在柔弱中坚强地接受着现实。她由于无法理解什么是死亡，为自己不会死去的未来而感到不安和悲伤，为此一郎建议她在花坛养花，试图通过花开花落的变迁来告诉她生命的美好，并向她介绍了在自己故乡盛开的那转瞬即逝的花朵——樱花。这个时候的莉娅虽然对樱花产生了憧憬，却并没能理解一郎的用意。

莉娅的个人路线与其他路线都不同，几乎没有正面的描写战争，中前期莉娅一直留在营地，被一郎保护着，一郎只有闲暇之时或是打了胜仗回来才能见莉娅一面。这样的莉娅在得知公国将和 Balaur 和平会谈之后，便兴高采烈地来到会谈地点所在的城市想见一见一郎。然而公国投下的“马基的太阳”，却将她的这份喜悦和与她同行的伙伴化为了灰烬。由于她所在的位置与爆心地带很近，爆炸之时她的身体也瞬间被燃尽，不过很快就再生了过来。她一个人在只有生命残渣的废墟里独自步行了不知道多少时间，目睹了无数的死亡和绝望，才终于被前来寻找她的一郎所救。这一场经历过后她加倍理解了死亡的恐惧，但也更让她感到害怕总有一天一郎也会这样从她眼前消失。

莉娅一直想要为一郎献出自己的力量，就像一郎一直保护自己一样，她也想保护一郎，但是不管一郎还是同伴，都不愿将她卷入战争。即便如此，大家不得不依赖于她的时刻还是到来了。最终决战的日子，一郎与矮人族为了阻







止公国军中途补给，决定炸毁公国的油田基地。然而面对公国军庞大的守卫军势，矮人族无法攻破。而这时莉娅自告奋勇，自己请愿潜入基地内部，使用 HEWLEY 族的古代魔法摧毁基地。由于她是不会死的，所以这个计划没有失败的可能性，但是一郎还是为自己必须将无关的莉娅推上战场的现实而懊悔，他与莉娅约好作战成功后立刻来救她，便和矮人族们一同撤离了。

这一天，莉娅第一次也是最后一次对一郎说谎。她的确打算使用 HEWLEY 族的古代魔法，但她能够使用的，又能摧毁整个基地的，就只剩下一族长老传给她的，HEWLEY 族为逃避与世人接触而创造出来的……自爆魔法。这种魔法以死为代价而发动，在魔法的作用下，就连身为“不死者”的莉娅也会死去。当她为了保护重要的人，不得不献出生命的时候，她终于也明白了生活——活着是一件多么美好的事情。

魔法发动了，一道冲天的光束扩散开来，公国军的油田基地被夷为平地。战斗胜利了，担心莉娅安危的一郎突然发现，不知从哪里飘来了一朵樱花的花瓣，落在自己的手掌上，凄然而美丽……





作品评价
Comment



Frontwing这个品牌，自从创立以来已经有15年的历史，我们纵观其过去的作品不难发现，在2012年的『灰色的果实』之前，该品牌很少以极高调的姿态出场，而且也几乎从不会孤注一掷地将大半经费都投入到一部作品中去。这可以说是『灰色的果实』取得了成功，"灰色"系列连续几年的火热让他们尝到了甜头，从而改变了方针，试图复制"果实"的成功。因此，我们才会看到了几乎用了同样规模的制作阵容，打造的这样一款"大作"。

既然如此，我们不拿本作与"果实"系列相比较也是不可能的了。首先，很明显，两作虽然都有很多动作和战斗描写，但题材和类型完全不同。本作是一部比较正统的异世界幻想故事，战斗的环境以及规则和方法都与现实相差甚远，因此本作战斗的表现，很大程度上依附于对世界观的塑造，从这一点来说，本作做得还是不错的，特别是利用二战时期的空战技术去教导飞龙这种想法的确比较有趣。

接下来，两作同样是有多位剧本家参与，"果实"共通线里不同写手分别编写自己负责的女主角的相关小故事，然后再把小故事们串联起来形成主线。这样在阅读时玩家可能会感觉情节之间的关联度比较低，但却能让游戏节奏张弛有度。而本作中，从目前的情况来看，应该是以大章节为单位分配给了不同写手，于是章节内的情节变得十分紧凑，关联也很紧密，可是缺陷也十分明显：那就是剧本整合性很差，比如说，在进入雪风路线之后，其他女主角就完全不会登场了，这实在让人有些哭笑不得。

说到本作剧本和主题，笔者认为还是比较有看点的，其中最有意思的便是犬族和爱拉相关的故事。坦白地说，作中对猫族人奇莉奥叛变的原因，爱拉与奇莉奥的恩怨的描写都有些不明不白，很多情节最初都会让人摸不着头脑，不过仔细推敲便能发现剧本作者展现的是一个十分有趣的说法：作为犬族领导者的珐尔为了掩护自己而创造传承，改变族人的思想和习惯，这实际上是一种意识形态的操纵。长年累月与这些传承和族规一起生活过来的过程中，人们在无形之间受着意识形态的束缚，无法获得真正的自由。充满求知欲的奇莉奥通过图书馆里的书本察觉到了这一点，便不顾一切地想要从这种束缚中将爱拉解放出来。要知道她是在向一族人的意识形态发起挑战，说得极端一点，这如果放在我们的社会里就相当于歌颂黄赌毒一样的可怕行为，两者反目成仇也是理所当然。一个人的思想根基绝非轻易能够改变，奇莉奥也从没打算通过语言等简单的方法去说服爱拉，而是走上了各种过激的道路。而实际上，最终就算爱拉理解了奇莉奥的本意，找到了族规的"出口"，但最终依然没有想去改变犬族的意识形态，而是接受了仿佛母亲一般养育了整个商团的珐尔所留下的印记。

限于篇幅，前文在讲述剧情的时候省略了许多对配角的描写，这也是笔者比较遗憾的地方。实际上，笔者认为，本作剧本写手们对配角花的功夫丝毫不亚于主角，甚至还有喧宾夺主的迹象——就比如一郎亲自训练的飞龙小队的成员。由于本作采用了异世界群像剧的形式来讲述故事，从主线到雪风路线里作品花费了大量的笔墨去描写她们每个人的身世和过去，也描写了一郎与她们从陌生到相互信赖的过程。如果放在一般的作品里，这些配角完全就是女主角的待遇。除此之外，犬族的三尾LOLI犬莉丝也是同样，敌将达门和其手下密斯卡也有相当多的戏份。从这些配角中我们也可以看出制作者的确是下了狠功夫想要打造一部好作品。



但是从结果来看，以本作目前的情况并不能超越"灰色"系列，仅从完成度上来看也比『灰色的果实』要低。其主要原因就在于，本作虽然各方面元素都齐全，但挖掘得并不够深，最后可能给人留下一种消化不良的感觉。这种仿佛"留了一手"的感觉，让人明显嗅到了分割商法的味道。其实说来也很正常，制作者们花费巨大精力设计了一个相对还算严密的世界观，只用这么一次就扔掉实在太浪费了；而且既然"果实"系列从一开始就打算出3部曲，与之采用了相同配置的本作，分割为N部推出似乎也是既定事项。



作为Frontwing时隔4年多的完全新作，本作的确存在一些遗憾，不过总的来说，宏大的场面，精彩的故事展开，以及充满魅力的人物（包括配角）还是值得玩家们去尝试一下——至少对于码字到此的笔者来说还是比较期待续作到来的～▲



咪咕动漫





2016年1月23日-25日

厦门工人体育馆、五一文化广场 09:00-17:00

2015咪咕次元英雄COSPLAY、声优全国总决赛　2015咪咕次元颁奖盛典　COSER集结挑战世界纪录







次元英雄微信　扫一扫 趣购票　咪咕次元盛典V站


右手定则
Right Hand Rule
Illustration : UKA
戰
艦
2016
少
女
WARSHIP GIRLS
2016
CALENDAR
右手定则出品
幻萌网络官方授权正版
《战舰少女》2016主题年历
WARSHIP GIRLS 2016 CALENDAR
淘

『舰队收藏』布制御守

欧洲新星齐柏林 + 第六~~驱逐~~天使队 +C89 劳模鹿岛

价　格：~~15 元~~ / 个
狂热价：10 元 / 个

省 5元

二次元专属 纯棉毛绒收纳袋

价　格：~~28 元~~
狂热价：26.6 元



省 1.4元

『舰队收藏』

金属咸鱼勋章（咸鱼勋章+勋章盒）

价　格：~~68 元~~
狂热价：64.6 元

省 3.4元







『舰队收藏』

金属甲种勋章（甲种勋章+勋章盒）

价　格：~~68 元~~
狂热价：64.6 元

省 3.4元







『舰队收藏』废材提督制造机

北方酱大 / 小抱枕





省 12.9元

价　格：~~129 元~~
狂热价：116.1 元



省 4.5元

价　格：~~45 元~~
狂热价：40.5 元

『Lovelive!』

南小鸟大 / 小抱枕





省 12.9元

价　格：~~129 元~~
狂热价：116.1 元

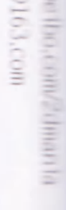


省 4.5元

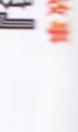
价　格：~~45 元~~
狂热价：40.5 元



二次元狂热 86



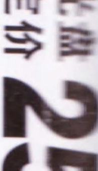
微博：http://
信箱：jed11ao@163.com



封底故事







光盘 定价 25 非卖品